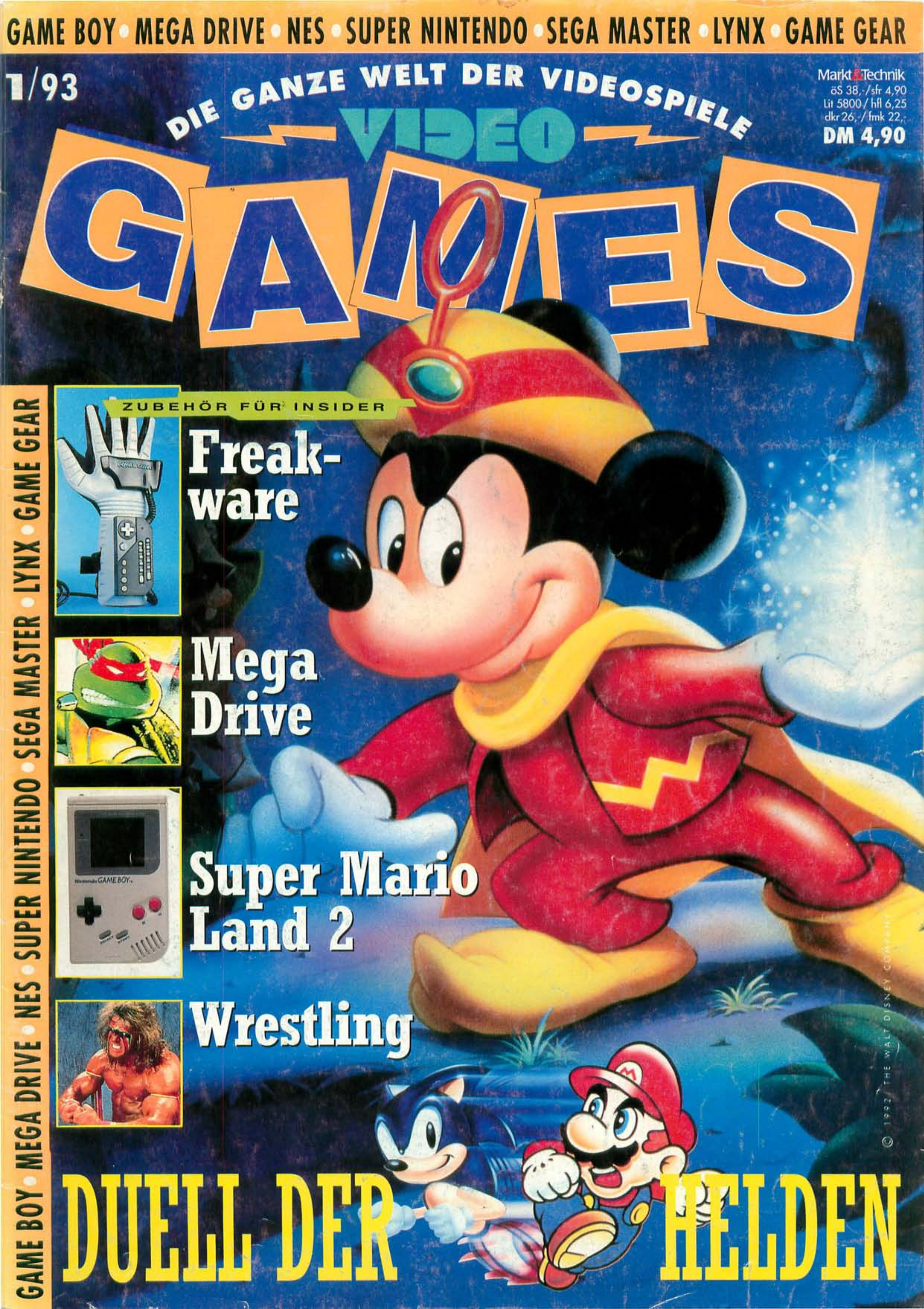

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR
1/93
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Markt&Technik
öS 38,-/sfr 4,90
Lit 5800 / hfl 6,25
dkr 26,- / fmk 22,-
DM 4,90
ZUBEHÖR FÜR INSIDER
Freak-ware
Mega Drive
Super Mario Land 2
Wrestling
DUELL DER HELDEN
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR
© 1992 THE WALT DISNEY COMPANY

Für das SUPER NINTENDO Für das Nintendo Entertainment System. Für den GAME BOY

PROBOTECTOR™

Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern: **5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

NEU!

NEU!

KONAMI® SuperstarkerVideospieleSpaß

Absolut verschärfte Action – Alptraum aller Aliens

Super Probotector – Alien Rebels

Aliens-Überfall! Red Falcon macht den Erdlingen die Hölle heiß.
ASM 5/92 wertet: Ein „Geniestreich"! „... bombastische(r) Sound und grafische Effekte, die einen vom Stuhl blasen."
ASM 5/92: SEHR GUT
ASM MEGAHIT
POWER PLAY 5/92: „Ein Höhepunkt jagt den anderen; Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand."
90% Spielspaß
POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT
8-Megabit-Alien-Action-Spiel
9 Level
Für 1 – 2 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System



Probotector II – Return of the Evil Forces

VIDEO GAMES 8/92:
89% Spielspaß
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: NES, 9 Level, 1 – 2 Spieler.
„Super ... Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel für's NES sehen werden. Nur „Bucky O'Hare" kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen."

Probotector

VIDEO GAMES 1/91:
88% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: NES
„Probotector gehört spielerisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird."

Probotector

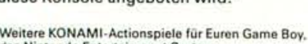
VIDEO GAMES 4/91: 81% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: GAME BOY
„Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed."











Weitere KONAMI-Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

Nintendo®, NES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation



F&P 92/334 P1

















Weltpremiere

Der Jahreswechsel ist ein guter Zeitpunkt, sich neue Ziele zu setzen. Wie Ihr an dieser Ausgabe der *VIDEO GAMES* erkennt, hat sich die Redaktion den traditionellen Brauch zu Herzen genommen und das Heft auf Schwachstellen abgeklopft. Resultat der abendlichen Sitzungen: Zeit für einen **Tapetenwechsel**. Als die erste Ausgabe der *VIDEO GAMES* Anfang '91 als Sonderheft unseres Schwestermagazins *POWER PLAY* erschien, konnte keiner ahnen, daß sich unser Magazin so schnell etablieren würde. Binnen nicht mal zwei Jahren hat sich die *VIDEO GAMES* dank Euch zur führenden Fachzeitschrift für systemübergreifende Videospielunterhaltung gemausert. Die Redaktion zählt mittlerweile stolze sieben Mann, die für Euch jeden Monat 150 Seiten mit ehrlichen Tests, hilfreichen Tips und brandheißen Infos füllt.

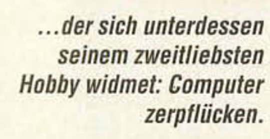
Mit dieser Ausgabe haben gleich zwei Änderungen Premiere: Zum einen wurde das Outfit auf Vordermann gebracht. Wir denken, daß unser Magazin jetzt deutlich übersichtlicher und moderner ist. Außerdem wurde diese *VIDEO GAMES* erstmals per DTP (**Desktop Publishing**) hergestellt. Die Vorteile der Umstellung auf moderne Technik überzeugen: Einerseits sind wir aktueller, da wir in der Produktion der Zeitschrift etwas Zeit sparen. Zudem haben wir nun eine bessere Kontrolle über die einzelnen Artikel, da wir sie praktisch bis zur Lieferung an den Drucker "überwachen".

Allerdings macht uns die frische Technik auch Ärger: Seid nicht allzu böse, wenn bei der ersten "neuen" Ausgabe noch nicht alles hundertprozentig stimmt. Verzeiht uns bitte den ein oder anderen Ausrutscher. Außerdem hat sich die Veröffentlichung dieser VIDEO GAMES verzögert. Eigentlich wollten wir Euch rechtzeitig zu Weihnachten beglücken, doch nun wurde eine Neujahrsüberraschung daraus. Wir hoffen, daß wir die Technik bis zum nächsten Mal besser im Griff haben.

Nachträglich ein frohes Weihnachsfest und einen verspielten Jahresbeginn wünscht

Euer Video-Games-Team

Das VIDEO-GAMES-Team hat den Durchblick. Allerdings vermißten wir Elektronikbastler Jan...



...der sich unterdessen seinem zweitliebsten Hobby widmet: Computer zerpflücken.



102

Sonic setzt seinen Erfolgsweg auf dem Master System fort: Wir testen das Jump´n´Run-Highlight.

93

Super Wrestlemania darf nun auch auf dem Mega Drive gespielt werden



42

Jimmy Conners schlägt auf: Advantage fürs Super Nintendo.



34

Mickey Mouse bestreitet sein erstes Super-NES-Abenteuer

News

Test

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

GAME GEAR

NES

GAME BOY

MASTER SYSTEM

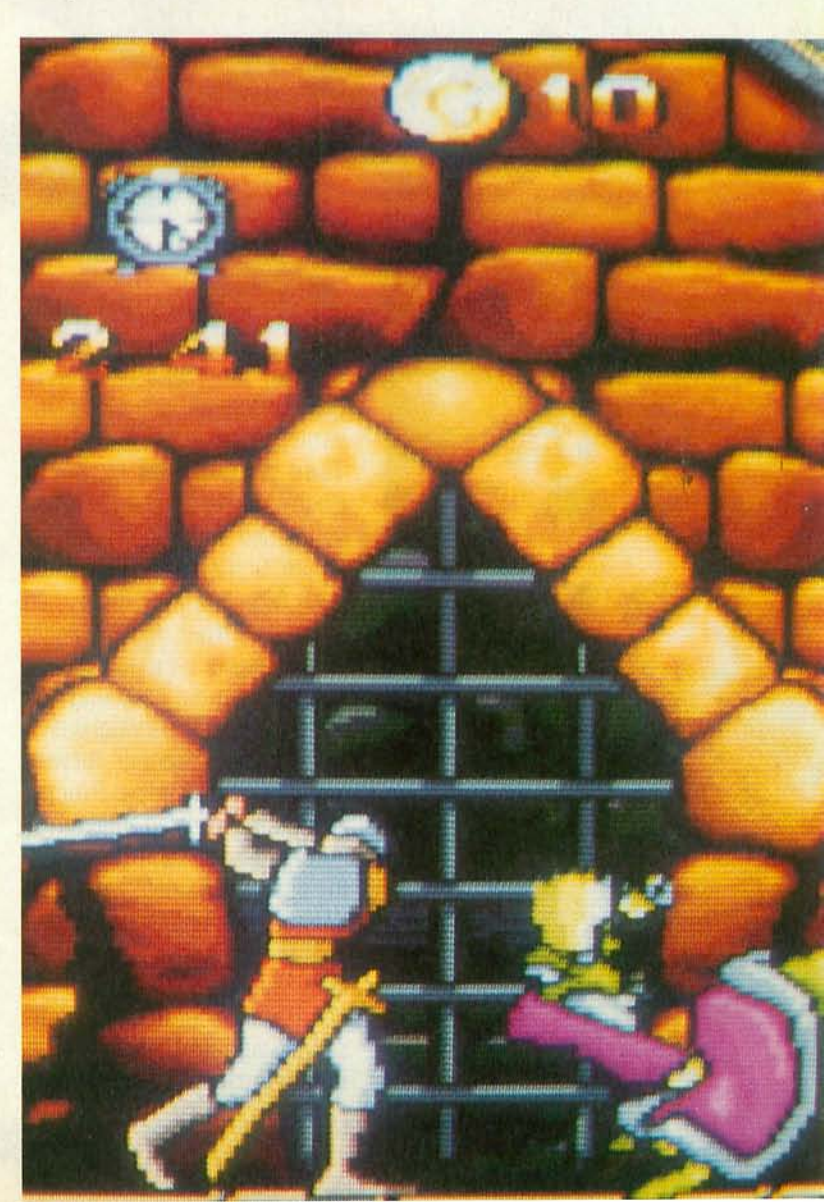
Unter der Lupe

Tips&Tricks

Rubriken

44

Ritter Dirk schlägt zu: Dragon´s Lair gibt´s nun fürs Super Nintendo 44



Konami

Sega hat einen großen Fisch an Land gezogen: Der japanische Spielegigant Konami ist der jüngste Lizenznehmer für das Mega Drive. Satte drei Spiele sollen zum Deutschland-Start im März verfügbar sein. Wir wagten einen Blick hinter die Kulissen.

Japanische Kampfsportler machen Donatello zu schaffen.

Von Toons und Cowboys

Die Sunset Riders verbreiten Ordnung mit dem Colt.



Buster Bunny erlebt Tiny Toon Adventures.



Die niedlichen Tiny Toons aus dem Hause Spielberg werden im Frühjahr das Mega Drive unsicher machen. In den **Tiny Toon Adventures** ist Buster Bunny auf der Suche nach den verlorenen Teilen einer sagenhaften Schatzkarte. Leider ist auch Montana Max hinter den Reichtümern her, und hat wieder einmal Buster's Freundin Babs entführt. Um die Lady und den Schatz zu finden, benötigt Buster die Hilfe seiner Freunde. Ihr werdet auf der Suche Plucky, Hampton und vielen anderen Figuren aus der Serie begegnen. In dunklen Wäldern, zwischen Wasserfällen und in den weiten Ebenen des Toon-Landes lauern außerdem viele Wesen, die kleinen Hasen nicht freundlich gesonnen sind. Trotzdem solltet Ihr immer Ausschau nach vielen versteckten Bonusräumen halten, in denen es Extras einzusammeln gilt. Wenn Buster die Ohren hängen läßt, helfen Herzen und frische Möhren, um den Hasen wieder auf die Pfoten zu bringen. Mit den Tiny Toons erhalten die Sega-Stars Sonic und Mickey Maus ernstzunehmende Konkurrenz im Jump'n'Run-Geschäft.

An den **Sunset Riders** hätten auch Cowboy-Stars wie John Wayne oder Roy Rodgers ihre Freude gehabt. Im wilden Westen sind Desperados und Outlaws los. Um in der bleihaltigen Luft von Sweetwater und Dodge City zu überleben, greift Ihr zum Colt und legt den Kollegen von Jesse James und Liberty Vallance das Handwerk. Da diese Brut nur eine Sprache versteht, säubert Ihr die Höhlen, Wüsten und Saloons des Westens mit dem Peacemaker in der Hand. Während Eurer Kopfgeldjagd geht's zu Fuß und zu Ross durch die Weiten der Prärie. Ihr könnt zwischen mehreren Revolverhelden wählen und auch zu zweit antreten.

Übrigens: Die Reiter des Sonnenuntergangs duellierten sich ursprünglich in der Spielhalle. Wegen des großen Erfolgs bei den Arcade-Cowboys dürfen auch Konsolen-*Sheriffs bald* mit der Winchester anlegen und ihre Pferde satteln.

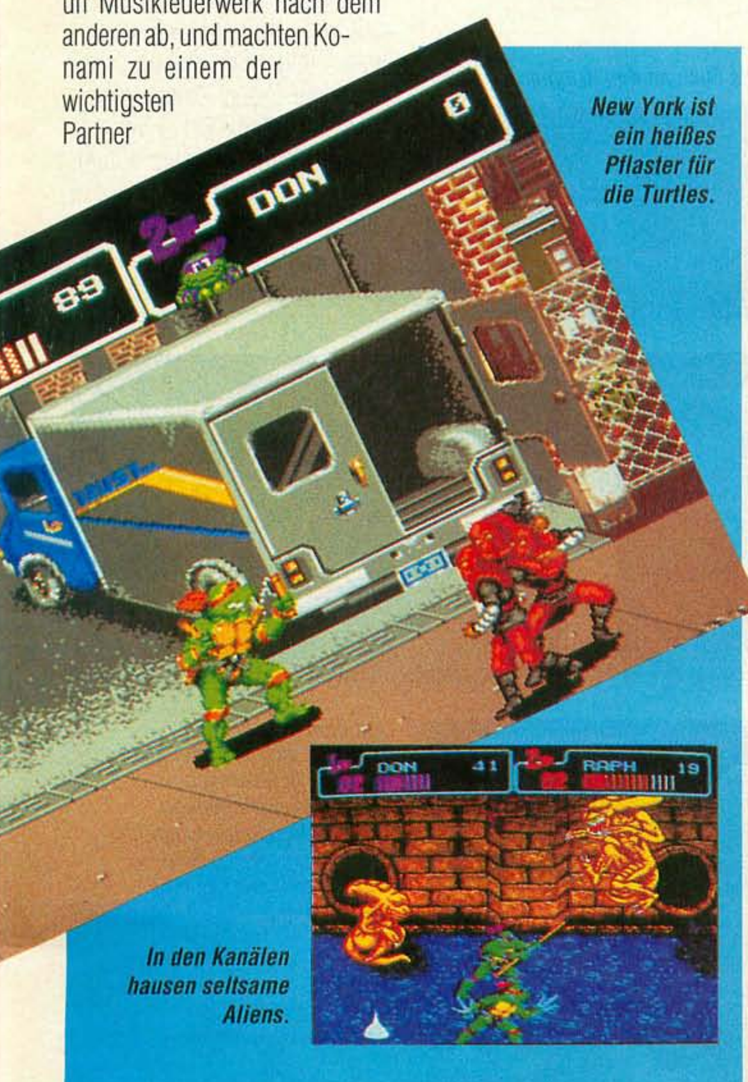
Man munkelt, daß auch eine Super-Nintendo-Version im Anmarsch ist. *iz*

goes Sega



Bisher entwickelte die Software-Schmiede Konami für die Nintendo-Systeme Game Boy, NES und Super Nintendo. Viele Sega-Besitzer schauten mit Neid auf die hohe Qualität der Konami-Spiele: Die Actionkracher der **Probotector**-Serie, die genial-witzige Ballerspielpersiflage **Parodius** und die düsteren Vampirjagden in den vier **Castlevania**-Teilen waren allesamt spielerische Extraklasse. Dazu kamen noch die unzähligen Teile der **Teenage Mutant Hero Turtles** und die knuddeligen Jump'n'Runs um die **Tiny Toons**-Familie. Neben spielerischen Innovationen brannten die Programmierer ein Grafik- un Musikfeuerwerk nach dem anderen ab, und machten Konami zu einem der wichtigsten Partner bei Nintendos Konsolenaufstieg.

Mit einigen Spielen für die PC-Engine trat Konami aus dem langen Schatten Nintendos. Trotzdem kam die Lizenznahme bei Nintendos ärgstem Konkurrenten Sega überraschend. Der Grund ist einfach: Das Mega Drive konnte seinen Marktanteil in Europa und in den USA trotz des Super-Nintendo-Angriffs behaupten. Die schon einige Jahre alte 16-Bit-Maschine ist und bleibt wegen ihrer Verbreitung ein lohnendes Ziel für Fremdhersteller. Egal, welche Gründe den Ausschlag für den Konami-Einstieg gaben, Mega-Drive-Besitzer kann's nur freuen. Für das Frühjahr '93 sind die ersten Konami-Spiele angekündigt:



New York ist ein heißes Pflaster für die Turtles.

In den Kanälen hausen seltsame Aliens.

The Hyperstone Heist

Die vier mutierten Kampfsportschildkröten Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael wirbeln jetzt auch auf dem Mega Drive. Ihr Erzfeind Uroku Saki, alias Shredder, hat den magischen Hyperstone geklaut. Der verleiht ihm die Macht, alles auf der Erde zu schrumpfen. Natürlich muß die Heimat der pizzaversessenen Turtles zuerst dran glauben: Shredder will New York ins Westentaschenformat konvertieren. Um das zu verhindern, prügelt Ihr Euch allein oder zu zweit zum Showdown im Technodrom. Der Weg dorthin führt durch vier actionreiche Levels, die mit Shredders Handlagern Kang, Leatherhead oder den Stone Warriors vollgepackt sind. Um ins futuristische Hauptquartier des Bösewichts vorzudringen, besteht Ihr gefährliche und prügellastige Abenteuer in den Straßen und in der Kanalisation New Yorks. Per Surfboard geht's dann zur Seeschlacht auf dem Ozean. In Shredders Versteck erwartet Euch ein japanischer Garten, in dem kaum Pflanzen, dafür massenhaft feindliche Ninjakämpfer wachsen. Vor dem Technodrom liegen noch die tückischen Wasserfälle, in denen so manche Schildkröte ihren Panzer verloren hat. Ist im letzten Level der Übeltäter persönlich bezwungen, gewinnt Ihr den Hyperstone zurück und bringt der Welt wieder Ruhe und Frieden.
Natürlich beherrschen die Ninja Turtles wieder spezielle Techniken: Donatello räumt mit dem Hurricane Attack mächtig auf und Raphael putzt die letzten Gegner mit seinem Vacuum Slice vom Bildschirm. Ab und zu erhaltet Ihr Hilfe von Meister Splinter, der seinen Schützlingen viele gute Ratschläge erteilen kann. Wenn einer Eurer gepanzerten Helden abzuschlaffen droht, stärkt er sich mit der obligatorischen Pizza. Neben den Prügeleien legen die grünen Kröten auch einige spektakuläre Surfeinlagen ein.

Viele große und sauber animierte Sprites sollten neben der lockeren Handlung für Spielspaß sorgen. Konami-typisch sind Soundeffekte und die abwechslungsreiche Musik besonders gelungen. **The Hyperstone Heist** ist ein komplett neuegestaltetes Spiel, in dem aber viele Elemente des Super-Nintendo-Debuts der Turtles verarbeitet sind. Ob das erste Mega-Drive-Abenteuer der Panzerkröten die spielerische Qualität von *Turtles in Time* auf Nintendo's 16-Bitter erreicht, wird ein Test in einer der nächsten Ausgaben zeigen.



Im Technodrom fällt die Entscheidung.



Die Samureistatuen ballen kräftig mit.

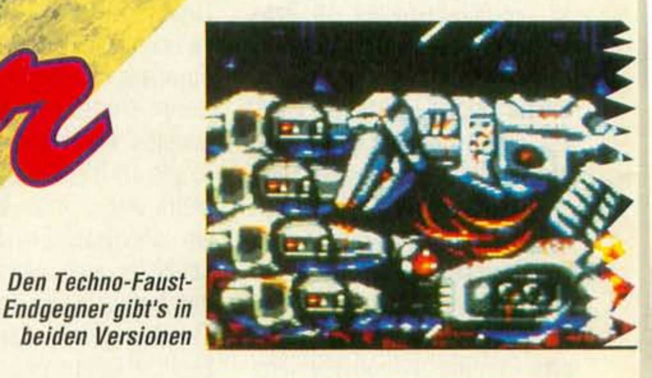
NEUES VON Factor 5

Turrican rollt an: In den Factor-5-Labors reifen die 16-Bit-Versionen des Shoot'n'-Jump-Epos. Geerntet wird im Frühling.

Den Namen Turrican kennt nahezu jeder Computer- und Videospieler. Erfunden wurde der waffenstarrende Dauerhüpfer von Rainbow-Arts-Programmierer Manfred Trenz, der mit Turrican auf dem Commodore C 64 vor gut zwei Jahren den Grundstein zur Ballerserie legte. Geht alles glatt, haltet Ihr mit der Februarausgabe einen ausführlichen Test zu Super Turrican auf dem NES in den Händen – diese 8-Bit-Videospielvarinate wurde ebenfalls im Alleingang von Manfred Trenz entwickelt (siehe *VIDEO GAMES 9/92*)

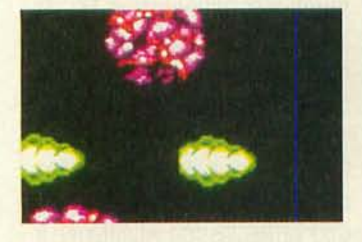
Meilensteine auf dem Weg zur Turrican-Legende waren auch die beiden Amiga-Versionen, die das Programmierteam Factor 5 erstellte. Zur Zeit sehen Holger Schmidt und seine Mannen allerdings öfters ein bißchen müde aus: Gleichzeitig wird an zwei nagelneuen 16-Bit-Turrican-Versionen gewerkelt, so daß den Workaholics von Factor 5 kaum eine Nacht Schlaf bleibt.

Frühere Videospielumsetzungen von Turrican stammen jedoch nicht von Factor 5: Accolade schaukelte die Game-Boy-Version durch einen intergalaktischen Schwierigkeitsgrad an einer passablen *Wertung vorbei* und auch das *Accolade*-Sublabel Ballistic sprengte mit dem ersten Mega-Drive-Turrican die Konsolensöldner nicht gerade vom Hocker. Nun will das Factor-5-Team beweisen, daß es sich auf einer 16-Bit-Konsole mindestens ebenso gut ballern läßt, wie auf einem 16-Bit-Computer. Holger Schmidt programmiert die Super-Nintendo-Version, die Mega-Drive-Variante entsteht bei Thomas Engel. Frank Matzke schwingt eifrig Pinsel und Stift, um die aufwendigen Hintergründe für die 16-Bit-Ballerorgien zu liefern. Juli-

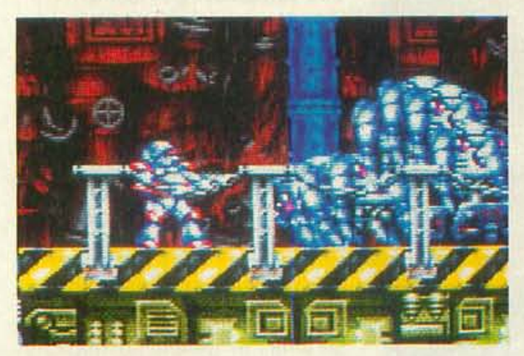


Den Techno-Faust-Endgegner gibt's in beiden Versionen

Erst hagelt's Organisches, dann geht's Euch an den Kragen







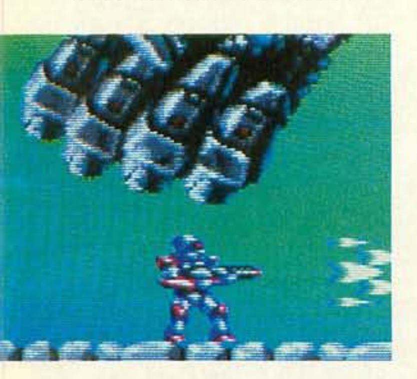




Auf dem Mega Drive tummelt sich Turrican am liebsten in technisch-organischer Umgebung. In allen Versionen könnt Ihr Euch Sonic-like in eine unverwundbare Kugel verwandeln.

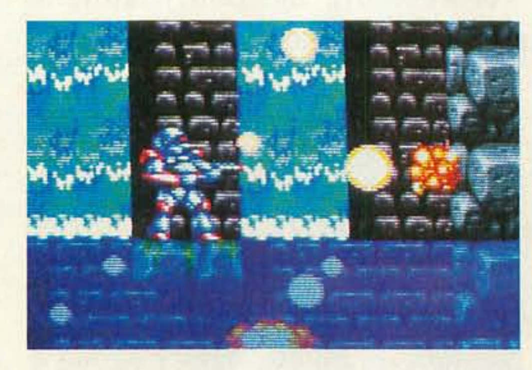
an Eggebrecht, verantwortlich für Projektleitung und das Mega-Drive-Level-Design, hat ein strenges Auge auf die technische Quali-tät. Störendes Ruckeln oder Flackern sollen in jedem Fall vermieden werden. Um das Design der Super-Nintendo-Levels kümmert sich Andreas Escher. Durch die unterschiedlichen Entwickler sind die beiden Versionen nicht identisch. Während der Super-Nintendo-Turrican durch ausladende Levels springt, in denen man sich prima verlaufen kann, bolzt sein Mega-Drive-Vetter durch ziemlich geradlinig vorgegebene Labyrinthe. Natürlich ist durch wechselnde Feinde, verschiedene Grafiken und Hintergründe für Abwechslung gesorgt. In der Sega-Variante sind sogar einige Deja-Vu-Erlebnisse versteckt: Stellt Euch vor, Ihr saust an einem boden-losen Schacht entlang, aus dessen Tiefe Feinde hervorscrollen – genau, kennen wir aus *Musha Aleste*. *Super-Probotector*-Kenner wird der Wolkenlevel bekannt vorkommen, in dem Ihr auf Stahlträgern unter Flugzeugen balanciert. Auch in der Bewaffnung unterscheiden sich die beiden Helden. Während der Super-Nintendo-Turrican über einen Abprall-Aufspalt-Schuß und einen Rundum-Freezer verfügt, feuert sein Pendant auf dem Mega Drive Bodenroller ab und beherrscht ausgeklügelte Seiltricks. In ein granatensprühendes Rad können sich beide Vertreter verwandeln. In herumstehenden Kisten schlummern Extras, mit denen Ihr Eure Wummen hochpowert und die Bewaffnung wechselt. Auch Lebensenergie und Zusatz-Turricans findet Ihr mit etwas Glück und Geschick. Speziell die Mega-Drive-Version bietet etliche Geheimräume, fernab des Wegs. Oft sind diese jedoch nur für Seilartisten zugänglich. Die Extracontainer der Super-Nintendo-Version sind generell unsichtbar. Sie erscheinen durch Treffer mit der Waffe oder dem Freezer. Wer seine Extragier zügeln kann und die Container nur anschießt, darf sie auch als Treppchen zu entlegenen Geheimzonen nutzen. Nach jedem Level wartet der obligatorische Endgegner. Auch hier stecken etliche neue Ideen. Die Musik für beide Versionen stammt von keinem geringeren als Chris Hülsbeck.

Im Frühjahr sollten beide Versionen auf dem Markt sein. Die Super-Nintendo-Variante erscheint über Imagineer, die Mega-Drive-Ausgabe nimmt ein namhafter Hersteller und Distributor unter seine Fittiche. Den Namen dürfen wir jedoch noch nicht verraten, nur soviel: Es ist eine Firma, die bekannt für Spitzenspiele ist – da paßt die Mega-Drive-Version gut ins Programm. *jb*





Im Gegensatz zu seinem Sega-Kollegen ist der Super-Nintendo-Turrican eher ein Frischlufttyp. Einige Parallelen zu Super Probotector sind nicht zu übersehen.







Naturgewalten wie Blitz und Wind machen Euch auf dem Super Nintendo das Leben schwer



Nach *Revenge of Shinobi 2* wärmt Sega einen weiteren Modulerfolg auf: In der Fortsetzung von *Streets of Rage* prügelt Ihr Euch in alter Manier mit Verbrechern, die das friedliche Volk in Angst und Schrecken versetzen.

Jetzt gibt's wieder Prügel – nach dem erfolgreichen Beat'em up *Streets of Rage* (im Original *Bare Knuckle*) sorgt Ihr wieder für Ruhe und Ordnung. Ein gewiefter Bösewicht hat sich den Bürgermeister Eurer Heimatstadt geschnappt und seine Schläger über die Stadt verteilt. Ihr kämpft Euch bis zum letzten Wächter vor und inhaftiert den Oberst.

Um allen Aufgaben gewachsen zu sein, stehen Euch mehrere Spielfiguren zur Auswahl: drei Jungs und ein Mädel, darunter auch die drei bekannten Kämpfer aus dem ersten Teil. Entweder Ihr schwingt die Fäuste eines starken Muskelprotzes, dirigiert den Kick-Boxer im weißen T-Shirt, die attraktive Lady in Lack und Leder oder Ihr schrumpft auf Kindesgröße und attackiert die Feinde auf Rollschuhen. Wie auch immer, die Straßenschläger warten schon: Punks mit Stichwaffen, glatzköpfige Halunken mit Sonnenbrillen und Rocker, frisch aus dem Knast. Jede Spielfigur beherrscht eine eigene Schlagtechnik, ist unterschiedlich stark und schnell. Schwindet die Energie, helfen Euch Extras wieder auf die Sprünge. Messer, *Brech*eisen, Chakkos oder Bierflaschen sind Eure Trophäen, wenn Ihr bestimmte Gegenstände zerstört oder waffenstarrende LevelWächter besiegt.

Außerdem beherrschen die vier Freunde mehrere Spezialschläge: Die rote Lady schwingt einen Feuerball aus den Hüften, der Kickboxer sorgt mit einem gesprungen-3-fach-gedrehten Aufwärtshaken für Verwirrung und blutende Gesichter.

Oft sind die hilfreichen Specials allerdings nicht verfügbar, da Euch pro Einsatz Energie abgezogen wird. Im Teammodus kämpft Ihr im Duett gegen die verbrecherischen Heerscharen. *Streets of Rage 2* soll das erste 16-MBit-Modul fürs Mega Drive werden und im Frühjahr '93 in Japan erscheinen. Sobald die komplette Version vorliegt, beschäftigen wir uns näher mit dem neuen Sega-Spiel. *ak*



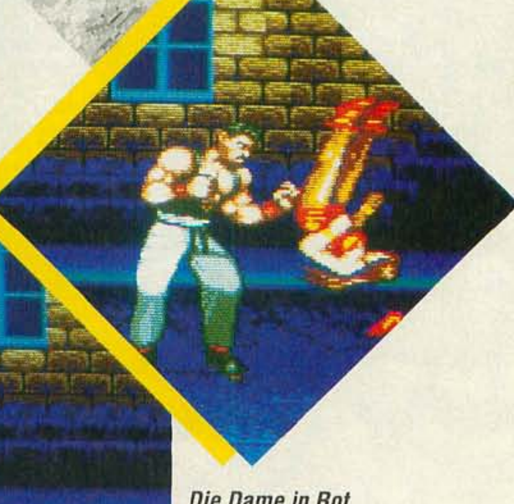
Diese Spielfigur turnt auf ihrem Skateboard herum



Mit einem Fußkick schlagt Ihr die Schläger k.o.



Vier Spielfiguren stehen zur Wahl



Die Dame in Rot kann Ryus Feuerball schon ganz gut

Yuzo Koshiro

Die Herzen aller Liebhaber orchestraler Videospielmusik schlagen ein paar Oktaven höher, sobald im Titelbild "Music composed by Yuzo Koshiro" erscheint. Ebenso wie im ersten Teil von *Streets of Rage* stammt der Soundtrack wieder aus der Feder des begabten, jungen Japaners. In seinem Heimatland sind Koshiros Werke überaus beliebt und werden regelmäßig auf CD gepreßt. Neben den Original-Tracks von *Actraiser*, *Streets of Rage* oder *Revenge of Shinobi* gibt's mittlerweile die bekanntesten Kompositionen in einer neuen Fassung.

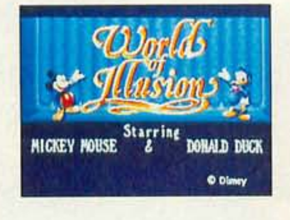
World of Illusion

Zwei wie Pech & Schwefel

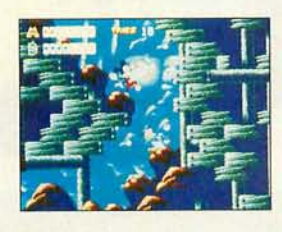
Na zauberhaft! Kaum sind Mickey und Donald einmal gemeinsam unterwegs, da ist es schon passiert: Der böse Magier fängt sie in seiner mysteriösen Schatulle, aus der es scheinbar kein Entrinnen gibt. Mickey und Super-Pechvogel Donald müssen geheime Zauberkräfte entdecken und im 2 Spieler-Modus gemeinsam den mächtigen Obermotz besiegen. Nur so erreicht Ihr den rettenden Ausgang aus einer Welt voller Gefahren. Auf zum nächsten Fachhandel und her mit dem Hocus Pocus für 1-2 Spieler.



© Walt Disney









NEU!



SEGA
Mega Drive

SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

SEGA

Der Bessere gewinnt.

DOMARK Fliegereien

Vor knapp zwei Jahren veröffentlichte das englische Softwarehaus Domark zwischen Kaviar und Perestroika den Flugsimulator *MIG 29*. Damals hoben nur MS-DOS-Piloten ab – jetzt arbeitet Domark an einer Konsolenumsetzung für Segas Mega Drive.

Die MIG 29 ist der Vorzeigejet der russischen Luftwaffe. Bestückt mit einer 23-mm-Kanone, AA-7-Luft-Boden- und Luft-Luft-Raketen mit Infrarotsuchkopf, zählt sie zur Crème de la crème der Rüstungsindustrie. Ihr größter Vorteil ist die enorme Wendigkeit.

Bevor angehende MIG-Piloten zu einem Feindflug starten, absolvieren sie Trainingsstunden im (gewöhnungsbedürftigen) Cockpit – die russischen Armaturen haben z.B. einen anderen künstlichen Horizont. Anschließend startet Ihr mit Eurem Düsenjäger ins Kampfgebiet. Euer Einsatzziel und Eure Bewaffnung sind vorgegeben: Greift Ihr am Boden liegende Ziele an, besteht Euer Waffenarsenal hauptsächlich aus AA-7-Luft-Boden-Raketen; steht Euch ein aufreibender Kampf mit feindlichen Luftkräften bevor, habt Ihr zielsuchende Luft-Luft-Missiles unter den Tragflächen.

Über ein Menü könnt Ihr jederzeit die Perspektive ändern. Wer seine Maschine in der Gesamtansicht bewundern möchte, schaltet auf eine Außenperspektive um. Laut Domark ist die Fluglizenz für den russischen Wundervogel nicht vor April '93 erhältlich.

Zwei Monate früher, im Februar nächsten Jahres, feiert die Arcade-Umsetzung von Ataris *Steel Talons* (nach einem eindrucksvollen Gastspiel auf dem Lynx) ihr Debüt auf Segas 16-Bit-Konsole. Als Pilot eines hochmodernen Kampfhubschraubers fliegt Ihr Missionen gegen feindliche Luftstreitkräfte und Bodenstellungen. Um Euch an die feinfühlige Steuerung des Helikopters zu gewöhnen, manövriert Ihr auf speziellen Trainingsausflügen durch Lufttore. Ein besonderer Leckerbissen ist die Zoomkamera: Mit ihr können vorwitzige Kämpfernaturen den Feind aus nächster Nähe bei seinen Vorbereitungen zum Angriff observieren. Die Szenarien und Objekte beider Simulationen, *MIG 29* und *Steel Talons*, setzen sich aus Polygonen zusammen. Ob, und wie gut die Programmierer die Geschwindigkeitsprobleme in den Griff bekommen, erfahrt Ihr in ausführlichen Tests in einer der nächsten Ausgaben. *pa*





Ein Blick aus dem Cockpit: Vor Euch liegen Startbahn und Tower.

Die Mig 29 in einer Außenansicht kurz vor dem Abheben



Zwölf unterschiedliche Missionen warten auf erfolgreichen Abschluß



In den Polygon-Landschaften sucht Ihr nach verschanzten Stellungen



dynatex







VIDEOSPIELE-VERSAND DER SUPERLATIVE

02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

SUPER NINTENDO
Magical Quest • Star Wars Out of this world • Cosmo Gang • Desert Strike • Terminator 2 • Lethal Weapon • Hook Prince of Persia • Spiderman & X-Men • Rampart • Super Swiv • Best of the Best Jimmy Conners



Weitere Artikel auf Anfrage!

MEGA DRIVE
Sonic 2 • Crue Ball Batman Returns Indiana Jones Road Riot • Street of Rage 2 • Crying Rampart • Wrestlemania Super HQ • Turtles IV G-Loc • Ninja Gaiden

Weitere Artikel auf Anfrage!

NEO GEO
Art of Fighting Sengoku II • World Heroes • Wrestling View Point • Nam '75

Weitere Artikel auf Anfrage!

LYNX
Pit-Fighter • Dirty Larry Rolling Thunder • Pinball Jam • Shadow of the Beast Rampart • Steel-Talons Switch Blade II

Weitere Artikel auf Anfrage!



GAME BOY
Mario II • Jetsons Joe & Mac • Hit the Ice • Tom & Jerry Parasol Stars • Looney Toons • Star Wars

Weitere Artikel auf Anfrage!

ACHTUNG:
JEDER 1000ste BESTELLER GEWINNT - 1.000,- DM IN BAR!!!
(Noch Fragen?!)

GAME GEAR
Steets of Rage Sonic 2 • Tazmania Alien III • Batman II Wonderboy II • Shinobi II Prince of Persia

Weitere Artikel auf Anfrage!



COSMO-GANG (SNES)



MICKEY & DONALD (MD)



ART OF FIGHTING (NeoGeo)



BEST OF BEST (SNES)



STREETS OF RAGE II (MD)

CHESTER CHEETAH (SNES)

Versandanschrift:
Brückstraße 42-44 - 4600 Dortmund
Versandkosten: Inland +10,-DM

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9:30 - 17:30

Händleranfragen erwünscht:
FAX 02 31 / 52 15 53

Ladenlokal:
Brückstraße 42-44 - 4600 Dortmund 1
Ausland NUR Vorkasse + 12,- DM

Öffnungszeiten:
Mo - Fr: 9:30 - 18:30
Do 9:30 - 20:30
Sa 9:30 - 14:00

Pushover

Je größer der Erfolg eines Computerspiels, desto schneller findet der Held seinen Weg auf die Konsolen. Der steineschleppende Ameisensoldat G.I. Ant hat's geschafft.

In Oceans *Pushover* geht's um Dominosteine. Der kräftigste Soldat der Ameisenarmee, G.I. Ant, knobelt sich durch über 100 Levels, um das Geld des Captain Rat zu finden. Ursprünglich trieb das Insekt sein Unwesen auf verschiedenen Home- und MS-DOS-Computern – demnächst dürfen sich auch Super-Nintendo-Besitzer an den Abenteuern versuchen.

Spiel und Levelaufbau sind in dieser Modulvariante zum Computer-Vorbild identisch. Mit lustigen Soundeffekten, genial-einfacher Musik und schnuckeliger Animation steuert Ihr G.I. Ant über Plattformen und Sprossen. In dreidimensional angehauchter Perspektive steht Ihr vor der Aufgabe, die auf Plattformen verteilten Domino-Steine, mit einem Schubser umzustoßen. Das Problem: der Masterstein muß als letzter fallen und Ihr habt nur einen einzigen Versuch. Damit die Domino-Kettenreaktion gelingt, positioniert Ihr die Klötze, die alle unterschiedliche Eigenschaften besitzen, neu. Da sprengt ein Stein Löcher ins Feld, andere fallen gar nicht und ein dritter verschießt Spalten und überwindet Hindernisse.

Neben Eurer Kombinationsgabe ist in späteren Levels Geschwindigkeit gefragt. In manchen Runden könnt Ihr einige Steine nämlich erst nach dem Anstoß an die richtige Stelle schleppen. Nebenher verrinnt ein knackiges Zeitlimit, in dem alle Steine umfallen müssen und G.I. Ant den Ausgang zu erreichen hat. Bis auf den alles entscheidenden Auslösestein lassen sich sämtliche Klötze umstellen oder umstoßen. Was die Entwickler aus dem genial-einfachen Spielprinzip gemacht haben, läßt so manchen klugen Kopf heißlaufen. Die brennenden Fragen "Wie muß ich umstellen?", "Wo stoß' ich an?" und "Wie schaff' ich den Level am schnellsten?" lassen den ambitionierten Ameisenlenker so schnell nicht los. Wer Denksport mit einer gehörigen Prise Geschicklichkeit liebt, darf sich auf *Pushover* mit seinem *Lemmings*-Charme freuen. *jb*

Die Paßwörter sind dieselben, wie bei der PC-Version

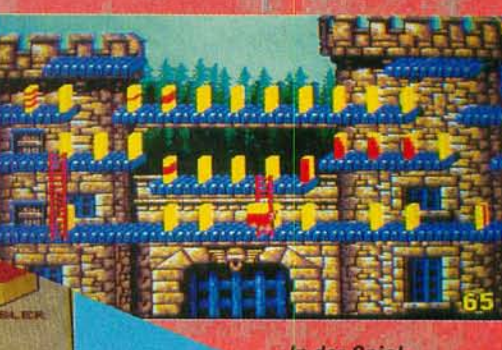


Angst vor dem Explodierer: G.I.Ant hält sich die Ohren zu

Gibt's Steinbruch, gilt das Rätsel als nicht gelöst

Innerhalb des Zeitlimits sollen alle Steine umfallen und Ihr müßt den Ausgang erreichen

Steineschleppen ist für G.I.Ant kein Problem





In der Spielpause verschafft Ihr Euch einen Überblick über die Steine



Der verflixte 13. Level: Einfach, wenn Ihr wißt, wo Ihr anstoßen müßt

Das Chaos ist perfekt. Und Du bist mittendrin.

Jetzt **10x** zu gewinnen!

STÜRZ' DICH IN DIE WILDE WELT DER SIMPSONS™!

MATT GROENING

Begleite die Simpsons™ bei ihren verrückten Abenteuern. Sei dabei, wenn Bart auf Schatzsuche geht, seine Heimatstadt Springfield vor Außerirdischen rettet oder zusammen mit Lisa aus dem grauenvollen Ferienlager flieht. Bring' sie sicher ans Ziel und überwinde dabei alle, die sich Euch in den Weg stellen! Die Simpsons™ erwarten Dich jetzt bei Deinem Händler.

Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Simpsons™-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 31.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Schnapp' Dir die Acclaim® Video-Spiele für:




Screenshots SNES-Version



Game Boy™



Nintendo Entertainment System®

THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD



Super Nintendo Entertainment System™

VG 1/93



LICENSED BY Nintendo

GAME BOY



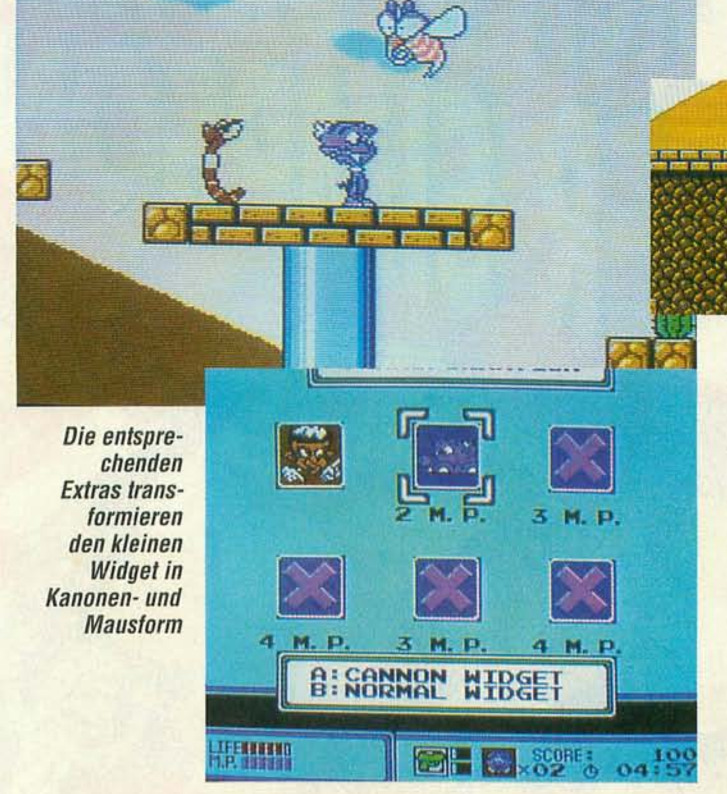
ljn

Acclaim Entertainment GmbH

The Simpsons™ & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Game Boy™, Nintendo®, Nintendo Entertainment System® and Super Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc.

NINTENDO WARPZONE

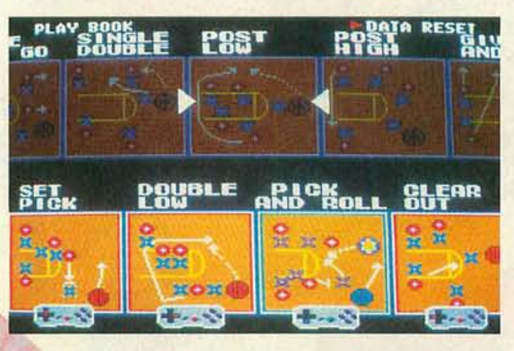
Das Modulpulver fürs diesjährige Weihnachtsgeschäft ist verschossen. Was Euch im Frühjahr an neuen Spielen erwartet, erfahrt Ihr auf unseren Nintendo-Seiten.



Die entsprechenden Extras transformieren den kleinen Widget in Kanonen- und Mausform

Für deutsche NES-Besitzer kommt das neue Jahr schleppend in Gang: Unter den spärlichen Ankündigungen für Anfang '93 befindet sich unter anderem **Widget** von Atlus. Der kleine Widget, Bewohner des lila Planeten, möchte Karriere als Erdenbeobachter machen. Eines Tages katapultiert er sich versehentlich mit seinem Raumschiff Richtung Erde.

Auf unserem Planeten angekommen, kämpft Ihr mit dem Außerirdischen gegen bösartige Invasoren, deren Ziel die Unterwerfung der friedlichen Bevölkerung ist. Um gegen jeden Feind gerüstet zu sein, könnt Ihr Widget transformieren: In Form einer Kanone ist Eure Bewegungsfreiheit eingeschränkt, dafür räumt Ihr mit Eurer Feuerkraft jeden Rivalen aus dem Weg. Wenn's eng wird, verwandelt sich Widget in eine Maus und schlüpft durch die kleinsten Lücken.



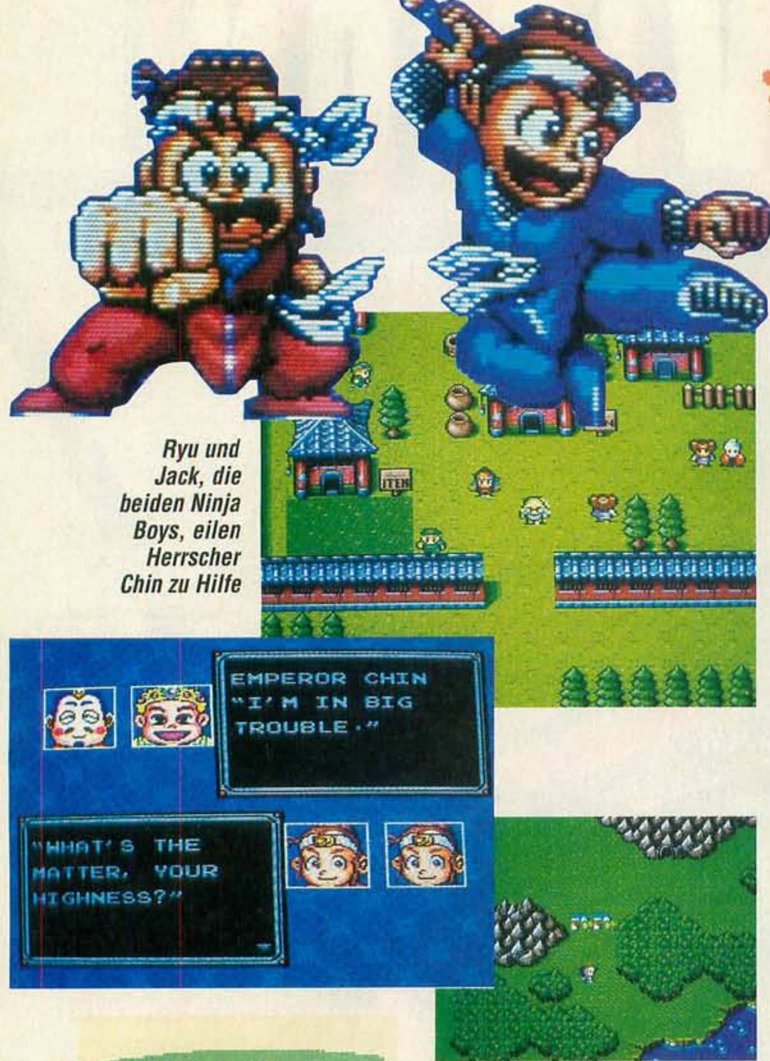
Neben den 324 Profispielern der NBA stehen Euch in "Tecmo Super NBA Basketball" die Playcalls der Coaches zur Verfügung

16-Bit-Neuheiten

Fürs Super Nintendo sieht's rosig aus: Nach dem innovativen *Super Dunkshot* (getestet in *VIDEO GAMES 9/92*) kommt mit **Tecmo Super NBA Basketball** eine weitere Umsetzung der akrobatischen Ballsportart. Um in den Genuß der Copyright-geschützten Teamnamen und -logos aller NBA-Mannschaften zu kommen, besorgte sich Tecmo extra eine Lizenz der amerikanischen Profiliga. Dafür könnt Ihr auf alle 324 Spieler der NBA zurückgreifen und ihre akrobatischen Dunks auf dem Bildschirm *selbst inszenieren*. Seid Ihr in der Offensive, organisiert Ihr Eure Angriffsformation über Play-Calls. Über die eingebaute Batterie speichert Ihr den Ligastand ab.




SUPERVISION
UNGLAUBLICH TAUGLICH:
GRÖSSER!
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!
BESSER!
Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!
GÜNSTIGER!
Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!
SUPERVISION
HIGH QUALITY STEREO SOUND
Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis !
◆ 4-Direction-Joypad
◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
◆ Super-Sound-System
◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
◆ Crystball-Spiel enthalten
SELECT
PAUSE
START
B
A
HARTUNG SPIELE-BERLIN
SUPERVISION
Video-Action mit System!
◆ SUPERVISION - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer!
(über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)
© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH
Die Spiele mit dem Panda.
HARTUNG SPIELE-BERLIN



Ryu und Jack, die beiden Ninja Boys, eilen Herrscher Chin zu Hilfe

Offiziell

Das in Ausgabe 7/92 getestete *Super Cup Soccer* von Jaleco wird in Deutschland als **Super Goal** erscheinen – bis auf den Titel wurde bei der Fußballumsetzung nichts geändert. Auch der *Golden Fighter* (Test in *VIDEO GAMES 10/92*) wurde lediglich umgetauft: Das Culture-Brain-Spiel wird hierzulande als **Ultimate Fighter** in die Ladenregale wandern.



Neuer Name – altes Spiel: Super Goal (Super Nintendo)



Der Golden Fighter schlüpft ins "Ultimate Fighter"-Gewand

Spezial-Chip

Auf der Shoshinakai-Software-Show in Japan bestätigte Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi kursierende Gerüchte über einen Spezialchip fürs Super Nintendo. Der kleine Kraftprotz, genannt Super-FX, ist in der Lage, komplexe mathematische Berechnungen auszuführen und soll ab nächstem Jahr für 3-D-Effekte in Echtzeit sorgen. Softwareentwickler werden ab Februar 93 von Nintendo-Japan mit technischen Unterlagen versorgt – spätestens Mitte 93 sollen die ersten Module mit integriertem Super-FX-Chip erscheinen. Ob mit den so gerüsteten Modulen auch ungeahnte Preisbarrieren gebrochen werden, ist noch nicht bekannt.

Ins ferne China lockt Euch **Super Ninja Boy** von Culture Brain: An einem wonnigen Sommertag taucht eine riesige Raumschiff-Armada am Horizont auf. Die Außerirdischen, allen voran "Ausflugsleiter" Rub-A-Doc, kommen zur Freude der verängstigten Bevölkerung in friedlicher Absicht. Ihr Auftrag ist die weltweite Verkündung einer intergalaktischen Friedensmission. Rub-A-Doc erringt durch zahlreiche Ansprachen und Auftritte große Popularität. Doch eines Tages sind alle Raumschiffe samt Besatzung verschwunden und die friedliche und harmonische Stimmung unter der Bevölkerung hat ein Ende. Als Räuberbanden den Palast von König Chin plündern und überall im Land arbeitsfähige Männer entführen, greifen Ryu und Jack, die Ninja Boys, ein. Mit den beiden erfahrenen Kämpfern befragt Ihr die Bevölkerung, durchforstet entlegene Wälder und Bergmassive, und verteidigt Euch mit Kicks und Faustschlägen gegen diebisches Gesindel. Sitzt Ihr zu zweit vor Eurem Super Nintendo, sucht Ihr im Duo mit Jack und Ryu nach den Bösewichten.

Metal Jack, vom amerikanischen Softwarehersteller Atlus, spielt im Jahr 2015. Los Angeles ist in der Hand einer Verbrecherorganisation, die unter dem Namen "Crass" Angst, Terror und Schrecken verbreitet.



In "Metal Jack" fürs Super Nintendo kämpft Ihr mit Transformern gegen eine Verbrecherorganisation

Bei "Avenging Spirit" reist Ihr als Geist von Körper zu Körper

Um die unliebsamen Genossen wieder aus der Stadt zu befördern, entwickelte die Polizei ein perfekt ausgestattetes Spezialkommando. Mit den Hightech-Cops könnt Ihr Eure Gegner von der Bildfläche boxen oder sie mit einem gezielten Schuß außer Gefecht setzen. Kündigt sich ein Obermotz an, verwandelt sich Euer Polizist in Transformers-Manier zum Kampfroboter, der neben einer massiven Panzerung mit einer Laserwaffe ausgestattet ist.

Neues von Softgold

Die Kampfkröten aus **Battletoads** treiben sich ab sofort offiziell in deutschen Warenhausregalen herum. Eine Importversion testeten wir in Ausgabe 1/92. *Snake*



Attila und Gengis in "Sneaky Snakes" (Game Boy)



"Battletoads" (Game Boy)

Rattle'n Roll vom NES war das Vorbild für die Game-Boy-Umsetzung **Sneaky Snakes**: Der böse Beisser hat Schlangendame Sonia entführt. Mit Attila und Gengis, zwei ausgelassenen Reptilien, freßt Ihr Euch den Weg zum geheimen Versteck von Bösewicht Beisser frei.

Game Boy

In **Avenging Spirit** von Beam Software helft Ihr einem Geisterforscher seine entführte Tochter zu befreien. Ihr schlüpft in die Rolle eines kleinen Geistes und nistet Euch in einem menschlichen Körper ein. Stößt Eurem Wahl-Korpus etwas zu, habt Ihr wenige Augenblicke Zeit Euch einen neuen Gastgeber zu suchen. *pa*

Super-Nintendo-Schmöker

Jetzt starten auch renommierte Buchverlage ins Nintendo-Zeitalter: Falken, mit einem Back-Katalog von ein paar tausend Titeln die Nummer eins unter den Herausgebern von Ratgebern, veröffentlichte das erste Buch zum Super Nintendo. **Alles über Super-Nintendo-Spiele** erläutert auf über 100 Seiten die wichtigsten Titel von Nintendo, Konami und anderen Anbietern, beschreibt Spielinhalte, gibt Tips und Lösungshilfen. Neueinsteiger und Profis erhalten technische Daten und Prognosen zur Zukunft des Super Nintendos – Autor Daniel Mark erweist sich dabei als umfassend kompetent und vorzüglich informiert. ***Super-Nintendo-Spiele*** ist durchgehend farbig illustriert, zu jedem Spiel (von ***The Addams Family*** bis ***Legend of Zelda***) gibt's Farbfotos typischer und ungewöhnlicher Spielsituationen. Knapp 20 Mark müßt Ihr für das Buch hinlegen– habt Ihr's gelesen, bleiben Euch Fehleinkäufe und Enttäuschungen erspart.

Daniel Mark:
Alles über Super-Nintendo-Spiele
Technik, Tips & Facts
Falken 3-8068-1340 X 19.80 Mark

SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

SUPER VISION

und

GAME MASTER

mit allem Zubehör.

NEU:



SuperVision
LCD Video Game
SV 100 119,- DM
(Mit CRYSTBALL Modul)

-Block Buster	SV100/01	34.90DM
-Hash Blocks	SV100/02	34.90DM
-Carrier	SV100/04	34.90DM
-Eagle Plan	SV100/05	34.90DM
-P52 Sea Battle	SV100/06	34.90DM
-Linear Racing	SV100/07	34.90DM
-Pac Boy and Mouse	SV100/08	34.90DM
-Ssnake	SV100/09	39.90DM
-Alien	SV100/10	34.90DM
-Hero Kid	SV100/11	34.90DM
-Challenger Tank	SV100/13	34.90DM
-Police Bust	SV100/14	34.90DM
-Pro Tennis	SV100/15	34.90DM
-Chimera	SV100/16	39.90DM
-Space Fighter	SV100/17	34.90DM
-Honey Bee	SV100/18	34.90DM
-Olympic Trials	SV100/19	39.90DM
-Matta Blatta	SV100/20	39.90DM
-Grand Prix	SV100/21	34.90DM
-Super Block	SV100/22	34.90DM
-Brain Power	SV100/23	34.90DM
-2in1 (Eagle Plan +Hash Block)	SV100/24	34.90DM
-Jaguar Bomber	SV100/25	34.90DM
-TASAC2102	SV100/26	39.90DM
-Happy Race	SV100/27	39.90DM
-Super Pang	SV100/28	39.90DM
-Galactic Crusader	SV100/29	39.90DM
-Dancing Blocks	SV100/30	39.90DM
-Final Combat	SV100/31	39.90DM
-Penguin Hideout	SV100/32	39.90DM
-Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
-Soccer Champion	SV100/34	34.90DM
-Happy Pair	SV100/35	a.A.
-John Adventure	SV100/36	a.A.
-PoPo Team	SV100/37	a.A.
-Chinese Checkers	SV100/38	a.A.
-Magincross	SV100/39	a.A.
-Delta Hero	SV100/40	a.A.
-Recycle Design	SV100/41	a.A.
-Super Kong	SV100/42	a.A.
-Juggler	SV100/43	a.A.

Game Master
LCD Video Game
GM 6622 99,- DM
(mit Falling Block Modul)

-Go Bang	GM6622/01	19.95DM
-Continental Galaxy	GM6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
-Space Castle	GM6622/04	19.95DM
-Bubble Boy	GM6622/05	19.95DM
-Kung Fu	GM6622/06	19.95DM
-Pinball	GM6622/07	19.95DM
-Tennis	GM6622/08	19.95DM
-Fußball	GM6622/09	19.95DM
-Autorennen	GM6622/10	19.95DM

Zu bestellen bei:
JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

SEGA WARPZONE spezial

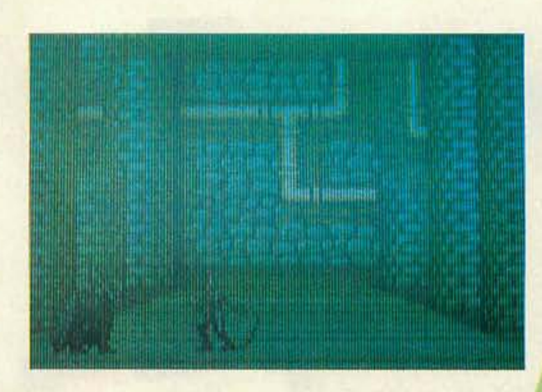
Trotz der vielen News zu Weihnachten reißt der Spielestrom nicht ab. In den USA steht außerdem das Sega-CD mit vielen spektakulären Titeln in den Startlöchern.



Top Pro Golf erfreut Driverkönige

Mega-Drive-Zukunftsmusik

King Colossus erfreut in Japan die Rollenspiel-Fangemeinde. Ihr versucht in der sagenumwobenen Zeit der Barbaren Euer Königreich zurückzuerobern. In *Phantasy-Star*-Manier entdeckt Ihr in der riesigen Welt viele Völker und kämpft gegen böse Monsterhorden. **Deadly Moves** von der Softwareschmiede Kaneko soll neue Maßstäbe in Sachen Prügelspiele setzen. Vor verschiedenen Hintergründen kämpfen riesige Heldensprites gegen die tödlichsten Schläger der Welt. In **Chester Cheetah** spielt Ihr den berühmten Zeichentrickpanther, der in knallbunten Welten Chaos verbreitet.



Game-Gear Batman im Kampf gegen Catwoman

Die Freunde von Handicaps und Drivern werden durch die Golfsimulation **Top Pro Golf** bedient. In **Shadow of the Beast 2** werdet Ihr in ein Monster verwandelt. Um wieder in Eure menschliche Gestalt zurückzukehren, müßt Ihr eine von Monsterhorden bewohnte Welt überleben. Rechtzeitig zum neuen Jahr bringt EA den dritten Teil der fabelhaften John-Madden-Football-Simulationen. **John Madden '93** bietet die neusten Statistiken, verbesserte Animationen und als Bonbon die besten Teams der Geschichte. Wenn der Qualitätszuwachs weiter anhält, ist eines der brillanten Sportspiele zu erwarten. Die Footballfans können sich außerdem auf Tecmos **Super Bowl** freuen, das mit der NFL-Lizenz aufwartet. Wem normales Eishockey zu geruhsam ist, kommt in **Hit the Ice** von Taito auf seine Kosten. In der Automatenumsetzung steht rauhbeinige Action im Vordergrund.

Master System News

●Von U.S.Gold sind für Segas 8-Bit-System zwei Umsetzungen erfolgreicher Computerspiele geplant. Anfang '93 erscheinen Modulversionen von The Godfather und die Fortsetzung Strider 2. Der Film "The Godfather" heißt in Deutschland "Der Pate". Im Kampf gegen konkurrierende Mafiosi ballert Ihr Euch als Michael Corleone durch die Straßen New Yorks. Ihr seid mit Kanone und Panzerweste ausgestattet, solltet aber auf unschuldige Zivilisten Rücksicht nehmen.

Die Fortsetzung des Automatenhits Strider bringt Euch Laserschwertkämpfe vor spektakulärer Landschaft. Euer akrobatischer Held kämpft einsam gegen böse Mächte, die die Weltherrschaft wollen. Die Module werden ca. 90 Mark kosten.



Strider 2 im Kampf gegen Bösewichter

Michael Corleone in The Godfather

Game-Gear-Sensationen

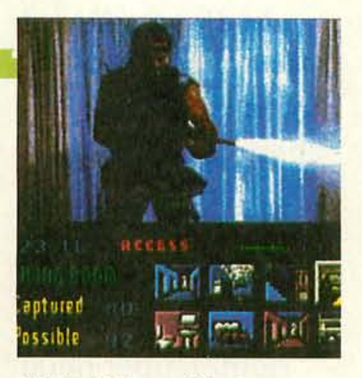
Alle Shinobi-Freunde, die neben ihrem Game Gear ein Samureischwert bei sich tragen, können jubeln: Der offizielle zweite Teil der Ninja-Saga **GG Shinobi 2** wird Euch schon bald beglücken. Wieder müßt Ihr fünf lange Levels von üblem Gesindel säubern und gestohlene Schätze finden. Dabei braucht sich Euer Schwert über Mangel an Arbeit nicht zu beklagen. Eine Testversion läßt eine weitere Steigerung erwarten.

SEGA WARPZONE

Ein Leckerbissen für die Comicfreunde ist **Batman Returns**. Der Superheld im Zeichen der Fledermaus rettet bald auch auf dem Handheld seine Heimatstadt Gotham City vor den Handlangern des Piguin. Ihr steuert den Helden durch die düsteren Straßen und prügelt die Handlanger des Bösen aus der Stadt. Am Ende steht Euch der Zweikampf gegen den gemeinen Pinguin bevor.

Mega-CD in USA

Das Sega-CD-ROM kam in den USA noch vor Weihnachten in die Läden. Zum Lieferumfang gehören dort eine **Collection CD** mit den Titeln *Columns*, *Shinobi*, *Golden Axe* und *Streets of Rage*. Dazu kommt **Sherlok Holmes**, ein interaktiver Film mit echten Schauspielern. Die dritte CD ist das technisch schwache Ballerspiel **Sol-Feace**. Die letzte Silberscheibe im Paket ist eine Audio-CD. Kosten soll das Paket 299 Dollar. Angekündigt sind außerdem JVCs **Dungeon Master** (ein opulentes Fantasy-Rollenspiel) und eine CD-Version von **Super Star Wars**. **Night Trap** ist ein Söldnerdrama und wegen seiner fragwürdigen Thematik für den deutschen Markt wohl kein kein Thema. Ein Schauspieler verkörpert den muskel- und waffenstarrenden Helden, der über 100 Minuten lang (auf zwei CDs) Geiseln befreit und Feinde zerballert. Auch der japanische Medienriese Sony steigt in die Mischung aus Realfilm und Computeranimation ein. Die Ballersensation **Sewer Shark** besteht aus Filmaufnahmen mit einprojizierten Gegnern aus dem Computer. Zu rasenden Flügen durch unterirdische Höhlengänge (Realfilm) kommen tonnenweise Videofilmsequenzen. Sonys zweiter Streich **Hook** ist dagegen ein konventionelles Pixel-Abenteuer. Als Peter Pan fliegt Ihr durch aufregende Abenteuer im Nimmerland. *iz*



Bei Night Trap geht's immer heiß her



Football at it's best: John Madden 93



Chester Cheetah in peinlicher Lage

10 Game Genies zu gewinnen!

● In der *Video Games 12/92* haben wir Euch die fabelhaften Mogelmodule vorgestellt – jetzt könnt Ihr mit ein wenig Glück ein Game-Genie gewinnen! Die tolle Hilfe für alle gefrusteten Videospieler wird zwischen Modul und Mega Drive gesteckt. Nach Eingabe eines Codes im Menübildschirm verfügt Ihr über unendlich viele Leben oder alle Extrawaffen. Nicht durchgespielte Abenteuer gehören endlich der Vergangenheit an.

Im mitgelieferten Heft stehen Codes für 65 Spiele, neue Codes werden Euch auf Wunsch regelmäßig zugeschickt. Eine Telefon-Hotline informiert auch die ganz Ungeduldigen unter Euch über neue Codes für aktuelle Spiele.

Vertrieben wird das Game Genie (Preis zirka 149 Mark), von der Firma Otto Simon in Köln, die uns freundlicherweise zehn Game Genies zur Verfügung gestellt hat. Jetzt habt Ihr die einmalige Gelegenheit, eines dieser Schummelteile zu gewinnen. Sega-Experten wird die Beantwortung der Fragen sicher leichtfallen:

1) Wie hieß das erste Mega-Drive-Spiel?
2) Wie heißt die erste Zone bei Sonic the Hegehog?
3) Wie heißt der Mega Drive in den USA?

Die Lösungen schickt Ihr (ausreichend frankiert!) bis zum 31.1.93 an den

Markt & Technik Verlag
Redaktion Video Games
Kennwort:
Game-Genie-Gewinnspiel
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Nachträge

In einer der letzten Ausgaben testeten wir die Urversion von **Speedball 2**. In Kürze veröffentlicht Virgin eine überarbeitete Fassung des ultraharten Zukunftssportspiels – wir halten Euch auf dem laufenden. Importfans schon bekannt ist wiederum Acclaims "neues" **Ferrari Grand Prix**. Die Mega-Drive-Fassung des Formel-1-Rennspiels ist identisch mit **F-1 Hero** von Varie.

PC/EN special

In diesem Monat steht unsere PC-Engine-Rubrik im Zeichen der amerikanischen Turbo-Duo. Wir lassen alle interessanten Titel Revue passieren und berichten über neue Software aus Japan.

Als die Duo-Version der PC-Engine vor etwa zwei Jahren in Japan veröffentlicht wurde, standen die Kids Schlange. Das formschöne Design der CD-ROM-Engine faszinierte nicht nur die traditionellen PC-Engine-Fans, auch Technik-Virtuosen sahen ihre Chance zum Einstieg ins CD-Zeitalter. Immerhin steckt unter der anthrazitfarbenen Hülle die komplette PC-Engine-Hardware samt Super-CD-Laufwerk – letzteres arbeitet sowohl als Audio-CD-Spieler, als auch als CD-ROM-Massenspeicher. Da sich NEC bzw. der Duo-Hersteller TTI nicht entschließen konnte, die Konsole auch in Deutschland zu veröffentlichen, sind wiedereinmal die Importeure gefordert: Seit kurzem bietet der Versandhändler CWM in Bad Harzburg die amerikanische Importversion der Duo in Deutschland an. Das Grundgerät ist mit Colour-Booster (sorgt für brillantes Bild) und Kopfhörerausgang für die Stereoanlage bestückt. Zum Preis von 799 Mark wird das Gerät zusammen mit sechs Spielen ausgeliefert. Highlight der Spiele-Packung ist der Ballerspiel-Knaller **Gate of Thunder**, der jeden Shoot'em-up-Fan begeistert. Besonders imposant ist die Musik: Pro Level gibt's ein fetziges Hardrock-Arrangement. Nicht ganz so fulminant präsentieren sich die beiden Bonk-Spiele **Bonks Adventure** und **Bonks Revenge** – beide müssen ohne das CD-übliche Riesen-Intro auskommen. Die witzige Hudson-Serie zum Rumhüpfen, Nachdenken und Schmunzeln heimste in frühen *VIDEO GAMES*-Ausgaben hohe Wertungen ein. Nicht ohne Grund: Beide verbinden abwechslungsreiches Spieldesign und innovative Gegner mit hohem Motivationsfaktor. Fans von Action-Adventures freuen sich über **Y's 1 & 2**: Obwohl die Klassiker nicht die Qualitäten von *Legend of Zelda* erreichen, garantieren sie viel Spielspaß und stimmen durch ein opulentes Intro und einen bombastischen Soundtrack aufs CD-Zeitalter ein. Die einzige Hu-Card, die dem Wonne-Set beiliegt, ist der Shinobi-Verschnitt **Ninja Warriors**. Die Umsetzung des Automaten-Oldies ist auch für heutige Verhältnisse spannend und abwechslungsreich. Alle Spiele zusammen haben einen Wert von zirka 450 Mark. Bedenkt man, daß der Duo Japan-Import etwa 900 Mark ohne Spiel kostet, bekommt man das schickste Gerät der NEC-Palette jetzt fast umsonst. Japan-Cards könnt Ihr überdies auch abspielen: CWM legt einen entsprechenden Karten-Adapter bei – japanische CDs funktionieren sowieso. Der größte Vorteil der US-*Duo sind* die preiswerten Spiele: Titel, die im Japan-Import 130 Mark kosten, gibt's in den USA für unter 100 Mark – zum Beispiel den Superhit **Parasol Stars.**



Im Auswahlmenü der CD könnt Ihr drei Spiele auswählen



Wettbewerb

Zusammen mit dem CWM-Versand in Bad Harzburg verlosen wir zum Start der Turbo-Duo in Deutschland drei wertvolle Preise:

- **1. Preis:** 1 Turbo-Duo inkl. sechs Spiele und Japan-Adapter
- **2. Preis:** 1 Turbo-GT Handheld mit Farb-LC-Display
- **3. Preis:** 3 Spiele: Parasol Stars, Devil Crash und World Court Tennis

Unsere Preisfragen:
1. Wie heißt das Maskottchen der Turbo-Grafx?
2. Wie viele Spiele werden zusammen mit der amerikanischen Duo ausgeliefert?
3. Wie heißt das erste Abenteuer von *Parasol Stars*-Star Bub?

Teilnahmebedingungen:
Beantwortet die Preisfragen, schreibt die Antworten auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 1. Februar 1993 an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Turbo-Duo-Wettbewerb
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Schmiedestraße 5
3388 Bad Harzburg
Tel.: 05322/54081-82

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Japan News

In Sachen Japan-Import ist die Firma Fandango besonders aktiv. Diesmal deckten uns die Jungs aus Kaufbeuren mit fünf neuen Titeln ein. Auffallend abwechslungsreich ist der Genre-Mix **Hudson Dodgeball**. Ihr steuert Euer Männchen aus der Vogelperspektive durch diverse Städte, redet mit Einwohnern und kümmert Euch um die Ausstattung. Gut ausgerüstet stellt Ihr Euch der Kreismannschaft zum Brennball-Duell. Im Quartett macht's enorm viel Spaß, alleine fallen Euch schnell die Augen zu. Noch einschläfernder wirkt Microworlds **Slime World**. Nach dem aufwendigen CD-Vorspann verleiden Euch ein tristes Grün-in-Grün und ein Leveldesign, das auf dünne Gänge beschränkt ist, das Spiel. Hinzu kommen eine schwerfällige Steuerung und wenig Abwechslung im Höhlenforscheralltag. Ranma Saotome ist die Heldin des Prügelspiels **Ranma 1/2**, das grafisch nicht mehr viel mit dem Super-Nintendo-Vorbild gemein hat. Die Zeichentrick-Szenen zwischen den Kämpfen sind schön anzusehen, die Fights selbst schauen eher bieder aus der Wäsche. Außerdem ist die Akteurin schwerfälliger als auf Super Nintendo – nix Chun-Li. **Star Mobile** von Naxat (*Devil Crash*) schlägt in die Kerbe Tetris&Co. Ihr stapelt Sterne auf einer Waage, die das Gleichgewicht nicht verlieren darf. Nebenbei solltet Ihr die Sterne so plazieren, daß möglichst viele gleichfarbig übereinander liegen – das gibt Punkte. Auf die Dauer wird *Star Mobile* trotz des erfrischenden Spielprinzips, der verträumten Musik und der passenden Hintergrundgrafik langweilig. Im Gegensatz zu **Power Sports**, dem neusten Spiel des PC-Engine-Hauslieferanten Hudson: Die Olympiade-Card wartet mit sechs Disziplinen auf, an denen bis zu fünf Spieler teilnehmen. Wenn Ihr wie beim Schwimmen, Hürdenlauf, 100-Meter-Sprint und Rudern direkt gegeneinander spielt, ist **Power Sports** besonders spaßig. Alleine kommt leider wenig Freude auf.

"Rad Mobile" ist ein "Tetris"-Verschnitt mit interessanten Elementen

Bei Hudsons "Power Sports" können sich bis zu vier Spieler sportlich betätigen

"Ranma 1/2" ist die Umsetzung der Super-Nintendo-Klopperei

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.

Neue Japan-Spiele

Titel	Hersteller	Datenträger	Wertung
Hudson Dodgeball	Hudson	HuCard	für Fans
Slime World	Microworld	CD-Rom	für Fans
Ranma 1/2	NCS	CD-Rom	für Fans
Star Mobile	Naxat Soft	CD-Rom	durchschnittlich
Power Sports	Hudson Soft	HuCard	empfehlenswert

Turbo-Grafx GT

Neben der Turbo-Duo bietet CWM alle anderen Turbo-Grafx-Ableger an. So auch das Handheld Turbo-GT mit farbigem LCD. Im Gegensatz zu Game Gear und Lynx begeistert die Darstellungsqualität des Displays: Satte Farben und klare Konturen sind das Steckenpferd des Allround-Talents. Leider ist der Batterieverbrauch des schnuckeligen Handhelds enorm hoch: In einer Stunde sind auch die Batterien aus der Fernsehwerbung leergespielt.



Mit der Turbo-Grafx GT könnt Ihr Euch auch unterwegs vergnügen

US-Highlights

Engine-Spiele werden immer billiger: In den USA versucht Turbo-Technologies (Firmen-Konsortium von NEC und Hudson Soft) durch eine bedingungslose Preispolitik größere Marktanteile zu sichern. Bis jetzt sind Nintendo und Sega Marktführer, Turbo-Technologies hinkt abgeschlagen hinterher. Ein neuer Schub günstiger Software soll Abhilfe schaffen: **World Court Tennis** ist eines der bekanntesten Tennisspiele und war bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers *Final Match Tennis* das beste Konsolen-Tennis. Dank des Vier-Spieler-Adapters, den Ihr separat kaufen müßt, steht dem erfrischend-fröhlichen Match gegen zwei Kumpels nichts im Weg. Sämtliche Tennis-Features wie Platzwahl, unterschiedlich starke Spieler etc. werden geboten. Strategie wird bei **Military Madness** groß geschrieben. Die Japan-Version *Nectaris* zählt zu den ersten reinrassigen Strategieknüllern. Ihr besetzt und verteidigt bestimmte Gebiete. Gefragt sind strategischer Durchblick und Weitsicht. Weniger kompliziert aber genauso fesselnd ist der jüngste *Gunhed*-Ableger von Hudson Soft: Bei **Super Star Soldier** ballert Ihr Euch durch unzählige Alienformationen bis zum schadenfrohen Endgegner. Mit der Zeit wird's trotz der vielen intelligenten Extrawaffen langweilig. Putzig geben sich **Parasol Stars** und **New Adventure Island**. Bevor es die US-Version gab, wurde der Japan-Import von *Parasol Stars* unter Sammlern für rund 400 Mark gehandelt. Kein Wunder: Grafik, Sound und Spieldesign suchen ihresgleichen. Auch *New Adventure Island* hat's uns angetan: Der Nachfolger des beliebten Wonderboy-Clones ist nicht nur grafisch besser als die Umsetzung fürs Super Nintendo. Mit weniger niedlichen Feinden bekommt's der japanische Actionheld **Jackie Chan** zu tun. In Action Kung-Fu zertrümmert er Dutzenden von Prügelfeinden die Knochen. Das Highlight der Import-Welle ist der abgedreht Flipper **Devil's Crush**, der in Japan unter dem Titel *Devil Crash* verkauft wird: glänzende Musik, ausgezeichnete Grafik und viele Spielelemente.

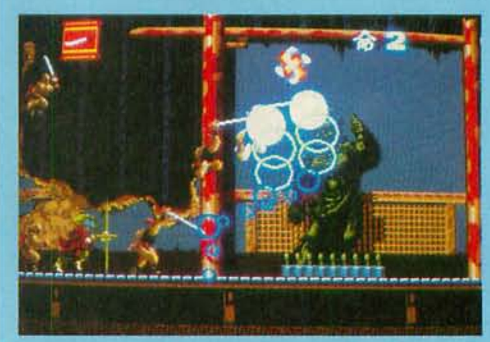


US-Spiele

Titel	Genre	Datenträger	Wertung
Action Kung Fu	Beat'em up	Karte	empfehlenswert
Devil's Crush	Flipper	Karte	hervorragend
Military Madness	Strategie	Karte	empfehlenswert
New Adventure Island	Jump'n'Run	Karte	empfehlenswert
Parasol Stars	Geschicklichkeit	Karte	hervorragend
Super Star Soldier	Shoot'em up	Karte	empfehlenswert
World Court Tennis	Sport	Karte	empfehlenswert

Die Helden von "Slime World" treten in einem aufwendigen Vorspann an

"Parasol Stars" war lange Zeit ein sehr gesuchtes Sammlerstück



Ninja Warriors ist dem Set kostenlos beigefügt

Eines der besten Strategiespiele : Military Madness



Auch die beiden Bonk-Adventures gehören zur kostenlosen Dreingabe




Ein Ballerspiel für Profis: "Gate of Thunder"





Ihr Nummer 1 Video-Spiele-Club

SUPER NES

TITEL	NEU	GEBRAUCHT EINKAUF	GEBRAUCHT VERKAUF	FAELLIG
ADDAMS FAMILY	129,00	66,00	[illegible]	NEU
ARCANIA	129,00	78,00	57,00	
AXELAY	129,00	84,00	63,00	OKT
BATTLE BLAZE	114,00	[illegible]	[illegible]	OKT
BATTLE TOADS	129,00	81,00	60,00	OKT
BLUES BROTHERS	129,00	81,00	60,00	OKT
BULLS V LAKERS	129,00	81,00	60,00	OKT
CALIFORNIA GAMES	129,00	81,00	60,00	OKT
CASTLEVANIA IV	129,00	81,00	60,00	
CONTRA III	129,00	84,00	63,00	
CYBERNATOR	129,00	81,00	60,00	OKT
DESERT STRIKE	129,00	81,00	60,00	NOV
DINO CITY	120,00	72,00	51,00	OKT
DUNGEON MASTER	144,00	102,00	81,00	OKT
DUNGEONS AND DRAGONS	135,00	93,00	72,00	OKT
F-1 RACE OF CHAMPIONS	129,00	81,00	60,00	NEU
F-ZERO	114,00	72,00	51,00	
FACEBALL 2000	129,00	69,00	48,00	
FINAL FANTASY LEGEND II	135,00	93,00	72,00	
FINAL FIGHT	129,00	81,00	60,00	
FOOTBALL FURY	114,00	78,00	57,00	OKT
GODS	129,00	84,00	63,00	NOV
GUN FORCE	129,00	69,00	48,00	OKT
HARLEYS HUMONGOUS ADVENTURE	129,00	81,00	60,00	NOV
HIT THE ICE	129,00	78,00	57,00	NOV
HOME ALONE II	129,00	69,00	48,00	OKT
HOOK	129,00	69,00	48,00	NEU
HUNT FOR RED OKTOBER	114,00	72,00	51,00	NEU
JOE AND MAC	114,00	72,00	51,00	NEU
KAWASAKI CARRIBBEAN CHALLENGE	135,00	81,00	60,00	OKT
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	129,00	81,00	60,00	NEU
LEMMINGS	129,00	81,00	60,00	NEU
LETHAL WEAPON	129,00	81,00	60,00	OKT
MAGIC SWORD	129,00	81,00	60,00	NEU
METAL JACKET	129,00	81,00	60,00	OKT
MIGHT AND MAGIC II	135,00	78,00	57,00	OKT
MUSYA	[illegible]	78,00	57,00	NOV
NCAA BASKETBALL	[illegible]	78,00	57,00	NEU
OUT OF THIS WORLD	[illegible]	[illegible]	48,00	OKT
PGA TOUR GOLF	[illegible]	81,00	60,00	
PILOT WINGS	[illegible]	81,00	[illegible]	
PRINCE OF PERSIA	129,00	84,00	63,00	OKT
PUSHOVER	129,00	69,00	48,00	NEU
RACE DRIVIN	[illegible]	78,00	57,00	
RADIO FLYER	129,00	[illegible]	[illegible]	NEU
RAMPART	129,00	78,00	57,00	NEU
ROBOCOP 3	129,00	87,00	[illegible]	NOV
SHADOW OF THE BEAST	129,00	84,00	63,00	DEZ
SIMPSONS - BARTS NIGHTMARE	129,00	81,00	[illegible]	OKT
SIMPSONS - KRUSTYS FUNHOUSE	129,00	81,00	[illegible]	NEU
SLAP SHOT	129,00	81,00	[illegible]	NOV
SPANKYS QUEST	129,00	[illegible]	[illegible]	NEU
SPELLCRAFT	129,00	69,00	48,00	OKT
SPIDERMAN - [illegible]	129,00	69,00	48,00	OKT
SPINDIZZY WORLD	129,00	69,00	48,00	OKT
STAR WARS	129,00	81,00	60,00	DEZ
STREET FIGHTER II	144,00	93,00	72,00	NEU
SUPER ADVENTURE ISLAND	129,00	81,00	60,00	
SUPER BOWLING	129,00	81,00	60,00	NEU
SUPER DOUBLE DRAGON	144,00	93,00	72,00	NEU
SUPER GHOULS N GHOSTS	[illegible]	81,00	60,00	
SUPER POWER PUNCH II	[illegible]	69,00	48,00	NOV
SUPER R-TYPE	[illegible]	69,00	48,00	
SUPER SMASH TV	[illegible]	84,00	63,00	
SUPER SOCCER CHAMP	[illegible]	69,00	48,00	NEU
SUPER WRESTLEMANIA	[illegible]	81,00	60,00	
T.K.O.	[illegible]	78,00	57,00	NEU
TURTLES 4	[illegible]	84,00	63,00	NEU
TERMINATOR II ARCADE	[illegible]	81,00	60,00	NOV
TERMINATOR II JUDGEMENT	[illegible]	81,00	60,00	OKT
TINY TOONS	[illegible]	84,00	63,00	DEZ
TOM AND JERRY	114,00	72,00	51,00	OKT
TOP GEAR	114,00	69,00	48,00	NEU
TOXIC CRUSADERS	129,00	81,00	60,00	NEU
UN SQUADRON	129,00	69,00	48,00	
WING COMMANDER	[illegible]	84,00	63,00	OKT
WINGS II	129,00	81,00	[illegible]	OKT
WORLD LEAGUE SOCCER	129,00	81,00	60,00	
ZELDA III	129,00	93,00	72,00	NEU

GAME BOY

TITEL	NEU	GEBRAUCHT EINKAUF	GEBRAUCHT VERKAUF	FAELLIG
ALIEN III	66,00	54,00	42,00	OKT
ASTEROIDS	66,00	54,00	42,00	NEU
BATMAN RETURN OF JOKER	66,00	54,00	42,00	NEU
BIONIC COMMANDO	72,00	60,00	42,00	NEU
CASTLEVANIA II	66,00	54,00	42,00	
CHOPLIFTER II	66,00	54,00	42,00	
CRASH DUMMIES	66,00	54,00	42,00	NEU
DARK WING DUCK	[illegible]	54,00	42,00	DEZ
DARKMAN	66,00	54,00	42,00	NEU
DOUBLE DRAGON III	66,00	54,00	42,00	OKT
DR FRANKEN	66,00	54,00	[illegible]	OKT
EMPIRE STIKES BACK	72,00	60,00	48,00	NOV
FACEBALL 2000	[illegible]	54,00	42,00	
GRADIUS	66,00	54,00	36,00	NEU
HIT THE ICE	66,00	54,00	42,00	NEU
HOOK	66,00	54,00	42,00	NEU
HUDSON HAWK	66,00	54,00	42,00	NEU
JOE AND MAC	66,00	54,00	42,00	NEU
LETHAL WEAPON	66,00	54,00	42,00	OKT
LITTLE MERMAID	66,00	54,00	42,00	NEU
LOONEY TOONS	66,00	54,00	42,00	NEU
MEGAMAN III	66,00	54,00	42,00	DEZ
MINER 2049ER	66,00	54,00	42,00	NEU
MISSLE COMMAND	66,00	54,00	42,00	NEU
NINJA TARO	66,00	54,00	42,00	NEU
PRINCE OF PERSIA	66,00	54,00	42,00	
RAMPART	66,00	54,00	42,00	NEU
ROBOCOP II	66,00	54,00	42,00	
ROCKY AND BULLWINKLE	72,00	60,00	48,00	OKT
SIMPSONS II	66,00	54,00	42,00	AUG
SNOW BROTHERS	66,00	54,00	42,00	NEU
SPIDERMAN II	66,00	[illegible]	[illegible]	NEU
STAR TREK	[illegible]	54,00	[illegible]	NEU
SUPER HUNCH BACK	66,00	54,00	42,00	NEU
TALESPIN	66,00	54,00	42,00	OKT
TERMINATOR II - FUTURE	66,00	54,00	42,00	NEU
TERMINATOR II - ARCADE	66,00	54,00	42,00	OKT
TINY TOONS	66,00	54,00	42,00	NEU
TOM AND JERRY	66,00	54,00	42,00	OKT
TOP GUN - GUTS N GLORY	66,00	54,00	42,00	NEU
TOXIC CRUSADER	66,00	54,00	42,00	NEU
TRACK AND FIELD	66,00	54,00	42,00	NEU
TRACK MEET	66,00	54,00	42,00	NEU
TURN AND BURN	66,00	54,00	42,00	NEU
TURTLES II	72,00	60,00	48,00	NEU
ULTIMA	81,00	69,00	54,00	NEU
ULTRA GOLF	66,00	54,00	42,00	NEU
UNIVERSAL SOLDIER	66,00	54,00	42,00	OKT
WWF II	[illegible]	54,00	42,00	NEU

WIR FUEHREN AUCH

MASTER SYSTEM MEGADRIVE
GAME GEAR LYNX NES

GRATIS MITGLIEDSCHAFT

NACH IHREM ERSTEN KAUF IN WERT VON MEHR ALS DM60. SIND SIE BERECHTIGT ZU EINEM PRESNACHLAß VON:

DM15,00 FUER NEUE SPIELE DM6,00 FUER ALTE SPIELE

WIR WOLLEN IHRE SPIELE HABEN

Warum den vollen Preis für alte Spiele zahlen?
Kaufen Sie alte oder tauschen Sie Ihre Spiele.
Wir kaufen auch Spiele. Behamdlungsgebuhr dm3, für jedes Spiel.
Wenn Sie uns Ihre Spiele zum Tausch oder Verkauf schicken,
Sind wir Ihr Vertrteter bis sie verkauft sind.

VORBESTELLUNG

Die meistgwünschten Spiele sind immer knapp.
Bestellen Sie im voraus. Ihre bestellung wird dann
AM TAGE DER ANKUNFT Ihnen zugeschickt.
Bitte BEMERKEN SIE Checks und Kreditkarten
werden nicht eingelöst vor dem Tag des Versands.

PORTO UND VERSAND

Inland
Nachnahme + Kosten (10,00 DM)
Vorkasse Scheck (6,00 dm)

GRATIS KATALOG

Schicken Sie uns einen Briefumschag mit Ihrer Anschrift und Briefmarke und wir schicken Ihnen unseren Gratis Katalog und mit jeder Bestellung eine Liste der neuen Titel.

ALLE ANGEGEBENE PREISE SIND NUR FÜR MITGLIEDER

Nichtmitglieder zahlen zusätlich
DM 15,00 für neue Spiele und DM 6,00 für gebrauchte Spiele.

HEIßE DRAHT FÜR DEN VERKAUF

0541 57014

BESTELLFORMULAR

WHIZZ-KID
SCHEPELER STRASSE 3, HOF
4500 OSNABRÜCK
TEL. 0541 57014

Mitgliednr ☐☐☐☐☐☐
Vorkasse ☐
Nachnahme ☐

Bitte rufen Sie uns an bevor Sie Bestellen.
Alle spiele sind USA oder Deutsche versionen
Alle Schecks muß mit einer gültigen Scheckkarten Nr. versehen werden.

Name ____________________
Anschrift ____________________

Tel. ____________________

Spiel	Maschine	Preis
Porto		
Gesamt		

Unterschrift ____________________

NEOGEO

Art of Fighting

SNK mausert sich: Statt nur bei *Street Fighter 2* abzukupfern, steuerten die Designer einige neue Ideen bei. Auf dem ersten Blick sieht die Prügelorgie zwar ähnlich aus, wie der Capcom-Hit, wichtige Unterschiede gibt's dennoch: Ihr verfügt beispielsweise nur über eine begrenzte Sonderwaffenreserve. Feuerbälle und Laserkreisel sind nur einsatzfähig, wenn die Energieleiste im grünen Bereich steht. Die Waffen lassen sich allerdings per A-Knopf nachladen. Auch die grafische Präsentation ist im Vergleich zu *Street Fighter 2* stark verbessert: Stehen beide Kontrahenten nahe beieinander, wird der Bildausschnitt verkleinert, die Sprites werden dann größer. So stehen sich beim Kampf Mann-gegen-Mann zwei bildschirmgroße Figuren gegenüber. Der Preis dieses Grafik-Gags: Im Hintergrund bewegt sich nicht viel, das erspart dem geplagten 3-D-Chip zusätzliche Arbeit. Dem angehenden Champion stört das wenig, er ist mit dem Geschehen im Vordergrund mehr als genug beschäftigt. Im Zwei-Spieler-Modus stehen acht Muskelmännern zur Wahl. Im Kampf gegen den Computer gibt`s nur zwei Alternativen: der Handkantenheld Ryo Sakazaki und Frauenschwarm Robert Garcia. Eure Gegner kommen aus aller Herren Länder: Lee Pai Long ist ein Chinese mit Stahlkrallen und Gesichtsmaske, John Crawley ein Commander der US-Navy, der Euch auf seinem Flugzeugträger vertrimmt. Die Special-Waffen feuert Ihr mit geschicken Joystick-Verrenkungen: Unten, unten-rechts, rechts und A entläßt einen Feuerball aus den Händen Ryos, nach links-unten, rechts-oben und B zertrümmert Robert den Kieferknochen seines Widersachers per Fußkick. An Grafikgags haben die SNK-Designer nicht gespart: Blut spritzt und die Gesichter verfärben sich nach längerem Schlagabtausch. Nebenbei platzt King, der Gespielin des Oberhalunken Lee, die Bluse, unter der ein roter Büstenhalter hervorspitzt. Auch die Bonus-Stages sind ungewohnt einfallsreich: Entweder Ihr schlagt die Hälse von fünf Flaschen ab, zertrümmert eine Eisscholle oder bearbeitet eine Wand per kompliziertem Superspecial.

Alles in allem spielt sich *Art of Fighting* nicht so gut wie *Street Fighter 2*, trotzdem kommt besonders im Zweispielermodus viel Freude auf. Zeitweise wird's etwas hektisch, dafür fesselt der gehobene Schwierigkeitsgrad auch ausgebuffte Straßenkämpfer stundenlang ans Joyboard. Wer noch ein passendes Weihnachtsgeschenk sucht, sollte sich die Prügelkombination Neo-Geo mit *Art of Fighting* durch den Kopf gehen lassen – der Konto-Check bleibt angesichts des Modulpreises von knapp 400 Mark nicht aus. Qualität hat bekanntlich seinen Preis... ANDREAS KNAUF

Bananenschale? Der Fettwanst rutscht los.

Mit seiner schnellen Faust verwirrt Euch Vega-Verschnitt Lee



King ist die Gespielin des Obermackers. Hier beim Einsatz Ihres magischen Extras.



Na denn Prost: Gleich schäumt das Bier aus den Flaschen.



Wenn die Kämpfer weit entfernt stehen, wird der Bildausschnitt vergrößert.



Ryo lädt Energie auf – das Energiespektrum um seine Schultern zeigt's

Titel:	Art of Fighting
Genre:	Beat'em up
Hersteller:	SNK
Kapazität:	102 MBit
Wertung:	hervorragend

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.



Zwischendurch wählt Ihr eine von drei Bonus-Stages

Musik-CDs

In Japan wird zu fast jedem erfolgreichen Videospiel eine oder gar mehrere Musik-CDs produziert. Seit kurzem bietet der CWM-Versand eine Auswahl dieser CDs auch in Deutschland an.
Auf der **Alpha-Mission-2**-CD finden sich neben einer gelungenen Neueinspielung mit Synthesizer auch die Originalstücke aus dem Spiel. Wer *ASO 2* kennt, weiß was ihn erwartet: Professionell abgemischte Klänge, fesselnde Themen und sphärische Motive. Fans psychedelischer Musik sollten zugreifen.

Spielzeit: 20 Tracks, 38:38 min
Wertung: empfehlenswert

Mit **Last Resort** und **Fatal Fury** ist die zweite CD bestens gefüllt. Das Arrangement von *Last Resort* ist gut gelungen, das Original wurde neu abgemischt und gut in Szene gesetzt. Genau das richtige für Fans des Ballerspiels und Freunde ausgereifter Videospielmusik – zumal die *Fatal-Fury*-Tracks ebenso gut klingen.

Spielzeit: 25 Tracks, 64:03 min
Wertung: empfehlenswert

T-Shirts, Mützen & Zubehör



Ein richtiger Neo-Geo-Fan trägt das auch zur Schau: Der offizielle Generalimporteur M&B bietet ab sofort einen Packen Utensilien an, mit denen sich der Neo-Geo-Fan besser fühlt. Sowohl T-Shirt und hochwertige Baseballkappe sind erhältlich. Beide Artikel werden in verschiedenen Farben angeboten und mit einem schwarzen Neo-Geo-Logo geziert. Außerdem gibt's ab sofort eine geräumige Tasche, in der Ihr Euer Neo-Geo samt einiger Spiele sicher transportieren könnt. Der Preis für das schwarze Ungetüm beträgt etwa 100 Mark.





DIGITAL DREAMS
Beratung
Service
Verkauf
US-Import

SEGA
Sonic 2
Super Shinobi 2
Terminator 2
Streets of Rage 2
Shining Force

Nintendo
Magical Quest
Star Wars
Terminator 2
Wing Commander
Super Turrican


Art of Fighting
View Point
Sengoku 2

Tel. 07141/870814 Mo-Fr 10 bis 18 Uhr, Sa bis 12 Uhr
Digital Dreams*S. Kiesel*Lortzingstr. 15*7140 Ludwigsburg

AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA
ELEKTRONIK-LAND ®

Gameboy	öS 990,-
Yoshi	öS 299,-
Super Mario Land	öS 399,-
Final Fantasy	öS 499,-
Nail + Scail	öS 499,-
Walker Trage-Gürteltasche	öS 199,-
GB-Koffer	öS 349,-
Licht und Lupe	öS 249,-

★★ *Für Händler Exportpreise* ★★

Sega Mega Drive 16 Bit	öS 1990,-
Cass. für Mega Drive z.B.: Ishido	öS 490,-
US Team Basketball	öS 690,-
Sega Game Gear	öS 1990,-
Cass. für Game GEAR:	
z.B.: Chessmaster, Axe Battler	öS 399,-
Tasche für Game GEAR »Attache«	öS 299,-
Super-NES	öS 2490,-
Cassetten für **NES** z.B.:	
Streetfighter II	öS 1690,-
NEU: Neo Geo	öS 5990,-
Cass. f. Neo Geo	öS 3490,-

ALT GmbH
Favoritenstr. 38
1040 Wien
Tel. 0222/5042173

SCHWEIZ


SCHWEIZ

SEGA-MEGA DRIVE

Konsole Dt inkl. 1 Spiel	289,- Fr.
Konsole US RGB-Version	259,- Fr.
Action Replay Pro (Dt)	129,- Fr.
Joypad Pro 2	39,- Fr.

SUPER NES

Konsole US inkl. 1 Spiel, 2 Pads, RGB-Version	399,- Fr.
Konsole US inkl. 1 Joypad, RGB-Version	299,- Fr.
Konsole Dt	a.A.
Action Replay Pro	129,- Fr.
Super Scope 6	129,- Fr.
Mario Paint	129,- Fr.
Miracle Keyboard	590,- Fr.
JB King Joystick (Dt)	135,- Fr.
Angler Joypad (2 m langes Kabel)	55,- Fr.
SN Pro Pad	49,- Fr.

US-Spiele:

Alien 3	99,- Fr.
Aquatic Games	89,- Fr.
Croe Ball	99,- Fr.
Dragons Fury	98,- Fr.
Dungeon & Dragons	119,- Fr.
Gallahad	99,- Fr.
Gods	99,- Fr.
Greendog	99,- Fr.
Holyfield Boxing	99,- Fr.
Jennifer Capriati Tennis	99,- Fr.
LHX Attack Chopper	99,- Fr.
NHLPA Hockey 93	109,- Fr.
Predator II	99,- Fr.
Rampart	99,- Fr.
Super Monaco GP II (Dt)	99,- Fr.
Team USA Basketball	99,- Fr.
Where in the W. is C.S.	109,- Fr.
usw.	

Amazing Tennis	114,- Fr.
Axelay	129,- Fr.
Battle Clash (für S.Sc.)	99,- Fr.
Desert Strike	119,- Fr.
Final Fantasy M. Quest	89,- Fr.
Home Alone II	114,- Fr.
Hook	114,- Fr.
James Bond Jr.	114,- Fr.
King of Monsters	114,- Fr.
NCAA Basketball	109,- Fr.
Parodius (Jap)	114,- Fr.
Phalanx	109,- Fr.
Prince of Persia (Jap)	114,- Fr.
Race Driving	109,- Fr.
Rampart	119,- Fr.
Robocop III	119,- Fr.
Soul Blazer	119,- Fr.
Skins Games	119,- Fr.
Skül Jagger	109,- Fr.
Street Fighter II (Dt)	99,- Fr.
Super Double Dragon	129,- Fr.
Super Mario Kart	114,- Fr.
Super Star Wars	a.A.
Turtles in Time	129,- Fr.
Wings II	109,- Fr.
Zelda III (Dt.)	99,- Fr.
usw.	

TURBO DUO

Konsole US RGB-Version inkl. 5 Spiele	679,- Fr.
US Spiele:	
Addams Family (CD)	99,- Fr.
Cosmic Fantasy II (CD)	99,- Fr.
Dragons Slayer (S.CD Rom)	99,- Fr.
Exile (CD)	99,- Fr.
Loom (Super CD Rom)	99,- Fr.
Shapeshifter (S.CD Rom)	99,- Fr.
usw. über 50 Spiele erhältlich!	

News Ende November / Anfang Dezember:

Genesis:

Batman Revenge of t. Joker	99,- Fr.
Gadget Twins	109,- Fr.
Superman	99,- Fr.
Universal Soldier	99,- Fr.
usw.	

SNES:

Best of the Best	114,- Fr.
Chuck Rock	114,- Fr.
John Madden 93	119,- Fr.
Space Mega Force	109,- Fr.
usw.	

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 18.30-21.00 Uhr, Tel. 057/27 31 30

HIGH SCORES

CHARTS

Die U.S.-Charts entstammen dem aktuellen Famicom-Magazin, die britische Hitparade wurde von Gallup und der CTW entnommen. Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Mitmachkarten. In den Video-Games-Charts findet Ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

VIDEO GAMES

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Zelda 3	Super Nintendo
2	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
3	91	NHLPA Hockey	Mega Drive
4	90	Super Probotector	Super Nintendo
5	90	Streetfighter 2	Super Nintendo
6	89	Probotector 2	NES
7	89	Bucky O'Hare	NES
8	87	Thunder Force 4	Mega Drive
9	86	Actraiser	Super Nintendo
10	86	Super Aleste	Super Nintendo

Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Sonic	Sega
2	▲	Lucky Dime Capers	Sega
3	▲	Game Gear Aleste	Compile
4	▲	Mickey Mouse	Sega
5	▲	Game Gear Shinobi	Sega

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Tiny Toons	Konami
2	▲	Parodius	Konami
3	▼	WWF Superstars 2	Ljn
4	▲	Super Mario Land	Nintendo
5	▼	Spiderman 2	Acclaim

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Sonic	Sega
2	●	Asterix	Sega
3	▲	Alien 3	Flying Edge
4	▲	Mickey Mouse	Sega
5	▲	Tom & Jerry	Sega

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Super Mario Bros. 3	Nintendo
2	▼	Probotector 2	Konami
3	●	Bucky O'Hare	Konami
4	▲	Super Mario Bros. 2	Nintendo
5	▼	Star Wars	Lucasfilm Games

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Sonic	Sega
2	▼	Alien 3	Flying Edge
3	▲	EA Hockey	Electronic Arts
4	▼	Desert Strike	Electronic Arts
5	▲	Terminator	Virgin

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Super Mario World	Nintendo
2	▲	Super Probotector	Konami
3	▲	Streetfighter 2	Capcom
4	▲	F-Zero	Nintendo
5	▲	Super Soccer	Human

USA

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Zelda 3	Super Nintendo
2	85	F-Zero	Super Nintendo
3	94	Super Mario World	Super Nintendo
4	88	Tetris	NES
5	88	Super Mario Land	Game Boy

Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Steel Talons	Atari
2	▲	Rampart	Atari
3	▲	Klax	Atari
4	▲	Checkered Flag	Atari
5	▲	Scrapyard Dog	Atari

England

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	62	European Club Soccer	Mega Drive
2	59	Taz-Mania	Mega Drive
3	68	Alien 3	Mega Drive
4	88	Super Mario Land	Game Boy
5	69	Super Monaco GP 2	Mega Drive

Nach einer Elliott-Attacke ist Onkel Duck groggy

SPRITE des Monats


Ist der Abgrund in Sicht, steht Donald auf wackeligen Beinen


Auf dem Master System glänzt Donald in Lucky Dime Capers

Wir haben nicht nur ein Herz für die ewig Zweiten (siehe letzte *VIDEO GAMES*) sondern auch für die ewig Letzten. Deshalb küren wir diesmal den sympatischsten Looser der Welt: **Donald Duck**. Der Schnatterich aus Entenhausen hat sich zu einem echten Konsolenheld gemausert. Unvergessen sind seine Auftritte in *Lucky Dime Capers* auf dem Master System und dem Game Gear sowie in *Quackshot* auf dem Mega Drive. Da sich die Disney-Spiele durch hervorragende Animation der Helden auszeichnen, verwunderts kaum, daß Donald auch in seinem neusten Abenteuer *Mickey & Donald: World of Illusion* das Joypad-Publikum zu Lachsalven hinreißt. Ob alleine oder an Mickey's Seite, die Ente im Matrosenpelz ist immer wieder für eine Überraschung gut. Auf weitere Disney-Abenteuer warten wir schon heute.



Musikalisches Genie konnten wir ihm noch nie nachsagen


Als Surfer macht Donald kein fröhliches Gesicht



Unvergessen bleibt sein Auftritt in Quackshot

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NES

GAME BOY

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

LYNX

So testen WIR

In der *VIDEO-GAMES*-Redaktion schmoren die Joypads: Nach welchem Schema wir Module unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.

Um jedes Modul kritisch und objektiv zu bewerten, steht ein festes Team von gestandenen Testern bereit: Diese Videospiel-Freaks nehmen jedes Modul genau unter die Lupe. Meistens gesellen sich bei den Spielesessions weitere Crew-Mitglieder dazu, so daß fast jeder Tester zu jedem Spiel eine Meinung hat. Die ist nämlich bei der **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß abgehalten wird. Die Tester schotten sich dann einen ganzen Tag von der hektischen Umwelt ab und *diskutieren* basisdemokratisch die Wertungen aus, die dann in dem Wertungskasten verewigt werden.

Wir besprechen jede Neuheit, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen *VIDEO GAMES* in den Handel kommt. Bei getesteten Importspielen machen wir Euch im Text zusätzlich auf die eventuellen Nachteile aufmerksam.

Jeder **Test** ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir wertungsfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel heben wir für das **Fazit** auf, das vom restlichen Text durch einen knappen Ausruf des Testers ("hilfe", "na ja", "geht so", "gut" und "super") getrennt ist.

Abschließend findet Ihr bei jedem Test den **Wertungskasten**. Dort tauchen technische Infos sowie genaue Wertungen in Prozenten (von 1 bis 100) auf. Als Kriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel.

Neben einer Einstufung der Grafik (Quantität und Abwechslung, Qualität und Technik), der Musik und der Soundeffekte (auch hier zählen sowohl Quantität als auch Qualität) findet Ihr unter **Spielspaß** die wichtigste Wertung: Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird und wie die Spielbarkeit anmutet. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen und richtet sich nicht nach dem Videospielsystem. Besonders herausragende Spiele werden mit dem ***VIDEO-GAMES-CLASSIC***-Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab Wertung 80 im Wertungskasten findet. Die Wertung 50 bedeutet "Durchschnitt".

Wertungskasten

Das farbige Dreieck zeigt Euch den Namen des Spiels und auch das System

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

Vier Kategorien werden von 1 (ganz mies) bis 100 (sehr gut) bewertet

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic

Spielertyp:



Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl, High-score-Liste, Batterie
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 130 Mark

63%
Grafik

50%
Musik

70%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 46%

Drei Symbole verraten, um welchen Spieltyp es sich handelt

Action

Abenteuer oder Rollenspiel

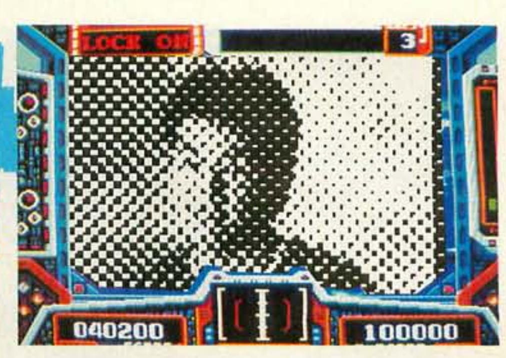
Geschicklichkeit

Sport

Denk bzw. Strategiespiel

Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"

Michael Paul treibt sich in Baseball Stars 2 (Neo Geo) auf dem Mound rum.



Ingo Zaborowksi sitzt noch immer im Thunderstorm FX-Cockpit (Mega-CD-ROM)

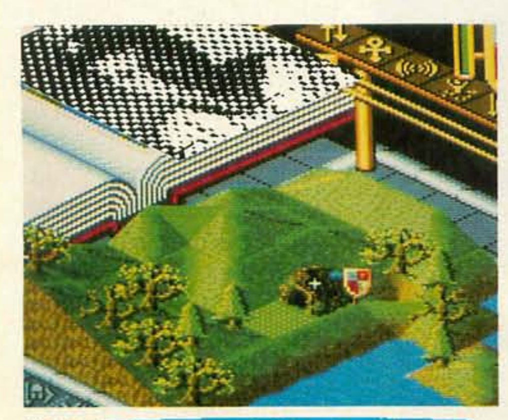


Andreas Knauf trainiert nun The Art of Fighting (Neo Geo)

Ingo Zaborowski

Ingo wuchs in Korea auf und hatte seinen schwarzen Taekwondo-Gürtel schon vor der Einschulung in der Tasche. Seit seinem fünften Lebenjahr ist er in Deutschland und mit dem Begriff "Videospiel" vertraut. Das begonnene Musikstudium ließ er zugunsten der "*VIDEO GAMES*" sausen – als Sega-Fan der ersten Stunde überzeugte er Martin und Winnie schon beim Einstellungsgespräch von der Qualität kommender CD-ROM-Software. Für ihn hat Nintendo die Schlacht um den deutschen Videospielmarkt noch nicht gewonnen...

Systeme: Master System, Mega Drive, Mega-CD-ROM, Game Boy, Super Nintendo, NEO GEO

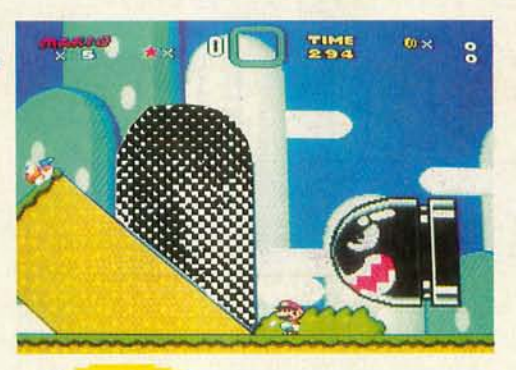


Für Manfred Neumayer ist Populous ein offenes Buch (Super Nintendo)

Manfred Neumayer

Auch wenn man's ihm nicht ansieht, hat Manfred bereits doppelt so viele Jährchen auf dem Buckel wie unser Redaktions-Benjamin Andreas. Unter anderem liegt eine Karriere als Rockmusiker hinter ihm – zu einer Zeit, als Pac-Man noch nicht einmal geboren war. Nachdem er für das MacIntosh- und das ST-Magazin schrieb, schwört er heute auf Super Nintendo, Atari Lynx und ein ausladendes Apple-System – komplett mit Laserdrucker und CD-ROM-Laufwerk. Neben seiner Tätigkeit bei der *VIDEO GAMES*, informiert er auch die Leser unseres Schwestermagazins *POWER PLAY* über kommende Hard- und Software.

Systeme: Atari Lynx, Super Nintendo, Game Boy



In Super Mario World (Super Nintendo) fühlt sich Martin Gaksch noch immer am wohlsten

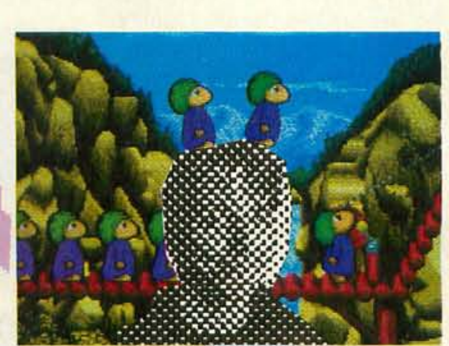


Winnie hat's der opulente Ys-Vorspann (NEC Duo Engine CD-ROM) angetan



Stefan Engelhart glotzt im Kreis der Familie





Jan Barysch tanzen die Lemmings (alle Systeme) auf dem Kopf herum



Mit Elan schießt Ihr aus den Kanistern fallende Geschosse auf die Feinde

VIDEO GAMES CLASSIC

Verwandlungsfreudig

Magical Quest

Mickey Mouse ist zurück. Nachdem sich die Maus in der letzten *VIDEO GAMES* zum Preview einfand, testen wir ihr neues Abenteuer diesmal ausführlich: Vom Erfolg der Mega-Drive-Episode *Castle of Illusion* angespornt, erstand Capcom *(Street Fighter 2)* die Lizenz fürs Super Nintendo. So verbirgt sich hinter dem Titel *Magical Quest* das bewährte Mickey-Mouse-Spieldesign: Ihr steuert das kleine Mäuschen laufend und hopsend durch sechs Levels, die vor Gefahren strotzen. Euer Ziel ist die Burg des Magiers, in der ein entführter Pluto seiner Befreiung entgegenhechelte. Ihr startet in einer bunten Märchenwelt mit wachsamen Bulldoggen und lästigen Maikäfern. In der Luft hängen Kanister, die Ihr auf das fliegende Getier und andere Gegner werfen könnt. Oder Ihr beseitigt die Widersacher per "Hosenboden-Attacke". Gerissene Zeitgenossen arbeiten mit den aufgehängten Tomaten: Einfach berühren und die Blätter beginnen zu rotieren. Am Gemüsehubschrauber festgeklammert, fliegt Ihr solange durch die Luft, bis die Tomate platzt. Auf diese Weise überwindet Ihr Feinde und findet besondere Extras, die normalerweise unerreichbar sind. Jede Landschaft ist in vier Abschnitte unterteilt; am Ende trefft Ihr auf einen großen Endgegner, der das Ausgangstor bewacht. Habt Ihr den ersten Level gelöst, wartet im zweiten eine Überraschung: Ein freundlicher Taschenspieler erscheint und überreicht Euch eine geheimnisvolle Verkleidung, mit der Ihr magische Attacken startet. Später bekommt Ihr die Ausrüstung eines Feuerwehrmanns und Robin Hoods Klamotten. Jede Kluft birgt andere Fähigkeiten, die wir im Kasten näher erklären. Per Joypad zieht Ihr die Klamotten – je nach Spielsituation – an. Im Lavalevel müßt Ihr beispielsweise stets mit dem Feuerwehrmann losspringen, da Euch schnell das Fell verbrennt. Robin Hood beweist seine Geschicklichkeit im vierten Level, in dem er weite Abgründe mit Lasso und Enterhaken überbrückt. *Magical Quest* spielt nicht nur in der Oberwelt: Mal verfrachtet Euch ein Fahrstuhl in einen Untergrund, ein andermal segelt Ihr auf Blättern durch die Lüfte oder schwimmt durch einen Fluß. Um Lebensenergie aufzufrischen, sammelt Ihr Extras. Ihr ringt sie Feinden ab oder kauft in versteckten Shops. Bezahlt wird mit Goldmünzen, die Eure Gegner nach dem Abschied hinterlassen.

Die Importversion von *Magical Quest* ist ab sofort erhältlich, das deutsche Modul soll noch im Frühjahr '93 folgen. *ak*

super

Mit *Magical Quest* vollführt Capcom eine 160-Grad-Wende: Nach der "brutalen" Menschenkloperei *Street Fighter 2* folgt ein Spiel mit dem Prädikat "herzallerliebst". Wie auf



In der Baumhöhle (oben) lauern herumkrabbelnde Skorpione, in der Eiswelt wartet ein in Pelze gehüllter Karlo-Verschnitt auf Euren Besuch.

dem Mega Drive hat die schlaue Maus eine ganze Palette verschiedener Bewegungen drauf. Sie blickt Euch entsetzt an, wenn sie ins Wasser plumpst, springt entzückend von Feind zu Feind und rutscht händeringend über das Eis einer veschneiten Winterlandschaft. Der Clou: Jede Spielfigur ist anders animiert. Auch die Möglichkeit zwischen den Figuren umzuschalten, birgt viele Vorteile. So könnt Ihr jeden Level anders in Angriff nehmen und verschiedene Abenteuer erleben. An Gags hat Capcom nicht gespart: Mickey balanciert auf rollenden Riesentomaten, fliegt auf Blättern durch die Luft und wird vom

Mit 3-D-Effekt: Der Adler flitzt über Euch hinweg.

First Service

Im ganzen Spiel sind Läden und Extras versteckt, die nicht einfach zu finden sind. Der erste Laden verbirgt sich in der Baumwelt. Hinter der mit Wasser gefüllten Baumhöhle laßt Ihr Euch fallen und plumpst unweigerlich ins gesuchte Geschäft. Wenn Ihr den Berg besteigt, geht Ihr nach rechts und nicht wie vorgeschrieben nach links – schon steht Ihr vor dem nächsten Supermarkt. Dort tauscht Ihr Eure Gold-Dublonen gegen Herzen (Lebensenergie) und Magie-Power-Ups. Wer Herzcontainer braucht, taucht im Feuerlevel ins Wasser. Dort läßt er sich im vierten Level ins dritte Loch fallen. Wenn Ihr den Enterhaken schnell genug an die Decke heftet, findet Ihr den Container.

Wind aus dem Bild gefegt. Angesichts der vielseitigen Ideen gefällt mir das Mäuseepos besser als das vergleichbare *Castle of Illusion* und dessen Nachfolger *World of Illusion* auf dem Mega Drive. Es ist spielerisch stärker – grafisch hat das Capcom-Prachtstück sowieso die Nase vorn. Detaillierter geht's bei keinem anderen Jump'n'Run zu und mehr Farben bietet nur das Neo-Geo. Capcom programmierte sogar einige Spezialeffekte: Im Wasser planscht die Maus in einem veränderten Farbenspektrum, in den Vogelnestern wird sie von einem gigantischen Raubvogel angegriffen, den der 3-D-Chip über den Bildschirm zoomt. Diese und andere Details überzeugen: *Magical Quest* ist niedlich, gut spielbar, nicht zu leicht und abwechslungsreich – kurz: einfach toll. *ak*

super

Capcoms bestes Spiel? Zumindest was bonbonfarbene Optiken, leichtfüßiges Spielprinzip und wohldurchdachten Levelaufbau angeht, hat *Magical Quest* keinen Konkurrenten. Das Spiel ist in jeder Beziehung vortrefflich gelungen – wagt sich aber nicht an neue Gags und ungewöhnliche Spielsituationen. Als ich Mickeys furioses Abenteuer durchgespielt hatte,



Von den Kondomplattformen federt Ihr nach oben weg



Holzhammernarkose: Vorsicht vor den Hobbyhandwerkern.





Mickey Mouse

In seinem neuen Abenteuer tritt Mickey Mouse in drei verschiedenen Gestalten auf. Im zweiten, dritten und vierten Level bekommt er je ein Überraschungspaket, in dem seine neue Montur steckt. Auf Knopfdruck verbirgt sich die Maus hinter einem Vorhang, legt die alten Klamotten ab und tritt im neuen Outfit heraus. Der alte Weise im zweiten Level überreicht Euch Turban und Umhang eines Kalifen – in dieser Aufmachung feuert Euer Zeigefinger magische Schüsse auf die Feinde. Einen Level weiter erscheint der Oberwachtmeister, der einen roten Helm und eine Regenjacke spendiert: Als Feuerwehrmann bespritzt Ihr die Gegner aus einem handgerechten Feuerwehrschlauch. Eure dritte Uniform bringt Euer treuer Freund Goofy. In Robin Hoods Dienstkleidung schwingt Ihr Euch per Lasso und Enterhaken über weite Schluchten und gefährliche Gegner hinweg.

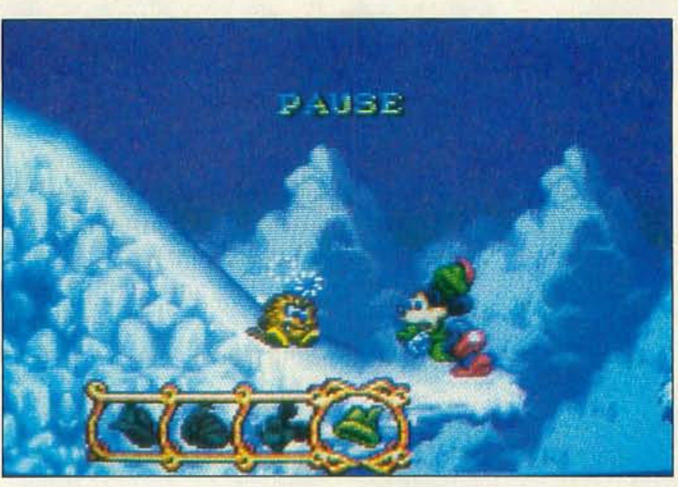


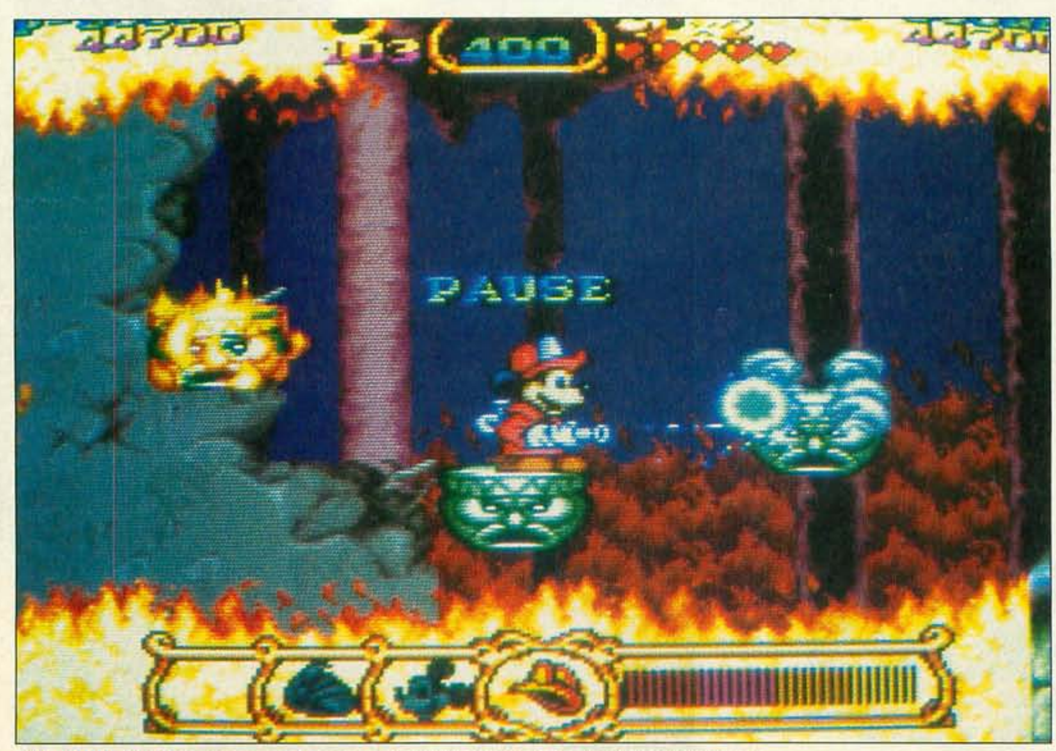
Feuerwehr-Mickey zielt mit seinem Gummischlauch, während Ihr in Robins Garderobe durch die Luft fliegt. Als Kalif verschießt Ihr magische Strahlen.





Euer Weg führt durch den Wald, die Feuerhöhle, den Baum-Level, die Eiswelt und durch die Stadt vor der Burg





Löscht die Plattformen, sonst verbrennt Ihr Euch an den lodernden Flammen

blieb ein fader Nachgeschmack und wenig Motivation es ein zweites Mal zu versuchen. Geheim-Level und Überraschungen wie bei Marios Abenteuer gibt es kaum. Nur wer seine Freunde zum Staunen bringen möchte, schiebt das Spiel auch nach Wochen noch einmal in den Modulschacht. Wer das perfekte Jump'n'Run sucht, sollte mit Mickey Mouse loshüpfen. *wi*



Spieletyp:
Hersteller: Capcom
Testversion von: CWM
Anzahl der Spieler: 1
Features: *Continue*, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 DM

92% Grafik
70% Musik
65% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 83%



Der ganz normale Wahnsinn.



Die Lemmings sind da: Putzige Männchen, die nur eines im Sinn haben – Selbstzerstörung. Und dazu ist diesen naiven Wesen jede Falle recht, in die sie tappen können. Schluchten, Feuer und Schnappfallen sind die Gefahrenquellen, durch die Du unsere kleinen Freunde auf bis zu 200 Levels zum sicheren Ausgang führen mußt. Einzeln oder in der ganzen Tollpatsch-Truppe. Ein Klassiker der Videospiele für 1-2 Spieler (Mega Drive). Jetzt endlich auf allen drei SEGA Systemen. Mit per Passwort speicherbarem Spielstand. Also: Stürze Dich in den Handel und hilf den dummen Dingern.











SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

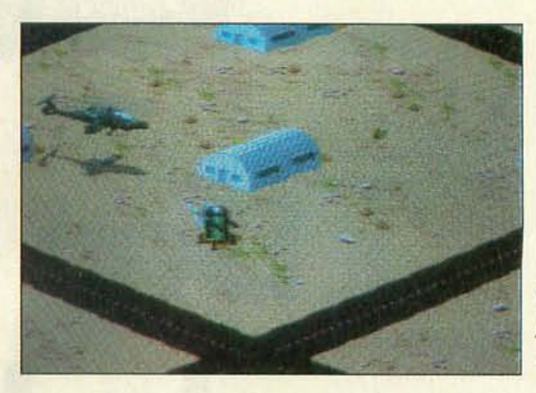


Der Bessere gewinnt.

Kilbaba-Schreck

Desert Strike

General Kilbaba, die Pixel-Personifizierung des arabischen Bilderbuchdespoten, sucht nun die Schaltkreise des Super Nintendo heim. Nachdem das Hubschraubermodul auf dem Mega Drive für Furore sorgte (aufgrund der brisanten Thematik in Deutschland nicht ausgeliefert), entwickelt Electronic Arts eine Nintendo-Variante. An der Story hat sich nichts geändert: Der Diktator weiß nichts Besseres, als im Nachbarland Kuwait einzufallen und dort Unruhe zu stiften. Seine Wüstenkämpfer besetzen alle wichtigen Ölquellen und stoppen den Ölausschank ans Ausland. Dem amerikanischen Präsidenten paßt das überhaupt nicht, und schon schwärmen Spezialeinheiten der US-Streitkräfte ins Krisengebiet. Als Hubschrauberpilot dieses Trupps fliegt Ihr über zerbombte Städte, mischt ein idyllisches Söldnerferienlager auf, beharkt die gegnerischen Geschützstationen und ballert Euch einen Weg hinter die feindlichen Linien. Euer Auftrag ist vielschichtig: Bei der täglichen Pflichterfüllung rettet Ihr mal abgestürzte Piloten oder macht Bekanntschaft mit Artilleriefeuer aus einem Bunker des Despoten. Neben der MG-Kanone gehört eine Batterie Raketen zur Bordbewaffnung. Gehen die aus, ist Handarbeit per Maschinengewehr gefragt.



Hubschrauber in Aktion: General Kilbaba wartet.

gut

Die Grafik ist zwar etwas bunter als auf dem Mega Drive, bremst aber stellenweise die Aktion Wüstensturm zum Schneckenaufstand. Wenn Dutzende Raketen an Euch vorbeistreifen und zwanzig kleine Männchen über den Boden hasten, geht die Hardware in die Knie. Trotzdem bleibt ein unterhaltsames Hubschrauberspiel mit vielen Missionen. *ak*

Spielertyp:
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy und Game Express
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark
67% Grafik
53% Musik
62% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **82%**

Der blaue Blitz

Sonic Blast Man

Sonic auf dem Super Nintendo? Keine Panik, der *Sonic Blast Man* ist zwar ebenfalls blau, damit erschöpft sich aber die Gemeinsamkeit mit dem schnellen Sega-Igel. Blast Man ist ein Mitglied der aussterbenden Spezies geistig beschränkter Superhelden. Die rennen den ganzen Tag in zu engen Ganzkörperhosen durch die Gegend und retten mit sagenhaft blödem Grinsen die Menschheit.

Euer blauer Grinsemann prügelt sich von links nach rechts durch die Levels. Dicke und dünne Straßenschläger versperren Euch den Weg zum ersten Obergegner. Im Untergrund schleimen und schlagen Euch durchsichtige Monster, die an Predator aus dem gleichnamigen Film erinnern. Widersteht Ihr dem schleimtückischen Angriff, kämpft Ihr gegen Roboter. Ab und zu entdeckt Ihr Extras hinter Fässern und Kisten, die den gebeutelten Blaumann wieder aufbauen. Pro Leben könnt Ihr drei Mega-Blast-Explosionen hochgehen lassen, die alle Nicht-Superhelden vom Bildschirm fegen.



Die Aufmachung mit Sprechblasen kommt mir jedoch bekannt vor – da haben sich die Programmierer wohl zu lange mit Two Crude Dudes beschäftigt. Der zweite Obergegner wurden gar frech aus aus Segas *Streets of Rage* geklaut. Doch dem naiven Superhelden kann man einfach nicht böse sein: *Sonic Blast Man* bietet Euch nette Schlagvarianten und benutzt selbst seine Gegner als Waffen. Besonders neu ist das zwar nicht, aber die netten Bonus-Level und die Mischung von (geklauten) Elementen ist überraschend gut spielbar. *iz*



Geklaute Gegner aus Streets of Rage

Spielertyp:
Hersteller: Taito
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 80 Mark
62% Grafik
58% Musik
55% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **62%**



Neu. Für Euer Nintendo Entertainment System. Neu. Als LCD-Spiel.
BUCKY O'HARE
Abenteuer in fernen Galaxien
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
VG 01/93
PALCOM
BUCKY O'HARE
DISTRIBUTED BY KONAMI
Kidnapping im Weltall. Captain Bucky O'Hare's Mannschaft wurde entführt. Aber Bucky O'Hare ist ein echter Weltraumhase: Um Dead-Eye-Duck, Blinky, Jenny und den Erdenjunge WillyDuWitt zu befreien, nimmt er es mit dem mächtigen Toad Empire auf.
Schnelle Reaktion, totaler Einsatz und Wagemut sind gefragt.
• Für 1 Spieler
• Systeme: Nintendo Entertainment System, und als LCD-Spiel
BUCKY O'HARE - SuperstarkerAdventurespieleSpaß
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
The names and likenesses of Bucky O'Hare, Will DuWitt, Dead Eye Duck, Jenny, Blinky, and related characters are trademarks of Continuity Graphics Associates Inc. © 1986 Continuity Graphics Associates Inc.
PALCOM SOFTWARE
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
Weitere KONAMI-Adventurespiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
F&P 92/349 P4
THE GOONIES II
Defender of the Crown
MISSION: IMPOSSIBLE
Bayou Billy
ADVENTURE
FALL OF THE FOOT CLAN
GAME BOY

VIDEO GAMES CLASSIC

Witz und Feuerkraft

Parodius

Import-Freaks haben's schon lange durchgespielt – jetzt beschert uns Konami hochoffiziell die Umsetzung des genialen Ballerautomaten *Parodius* für das Super Nintendo. Die Parodie auf die rennomierte *Gradius/Nemesis*-Actionserie zählt zu den reinrassigen Horizontalscrollern. Aus vier Jagdraumschiffen wählt Ihr vor dem Spiel Euren Liebling. "Jagdraumschiff" ist hier jedoch etwas unpassend: Nur das Nemesis-Raumschiff "Vic Viper" ist eine Maschine (auch wenn die abgeworfenen Bomben Füße haben). Der Rest der Flugobjekte ist durchweg animalisch: Ein Tintenfisch, ein Pinguin und die aus *Twin Bee* bekannte Heldenbiene. Alle vier Kämpfer sind mit unterschiedlichen Extrawaffen bestückt. Der Tintenfisch bombardiert seine Feinde mit lebenden Fischen und die Twin Bee schleudert Euren Widersachern gar ein Paar durchschlagskräftige Boxhandschuhe ("Rocket Punch") entgegen. Euer Feindbild Nummer eins ist der fiese Pinguin; das hindert hübsche Mädels, Schweinchen, Skelette, Sumo-Ringer oder Kußmäuler allerdings nicht daran, Euch das Leben schwer zu machen. Ironischerweise hat der gesamte Feind-Grafiksatz herzlich wenig mit einer Weltraumballerei zu tun -- oder habt Ihr schon mal ein Pinguin-Badehaus feindfrei geschossen? Das altbewährte Extrawaffensystem ist ein weiterer bissiger Seitenhieb auf die Gradius-Serie. Bolzt Ihr aus einem Feindeshaufen ein Extra heraus und sammelt es auf, rutscht der Zähler auf der Extrawaffenleiste um eine Stelle nach oben und die unterlegte Extrawaffe ist bereit zur Installation. Habt Ihr im Optionsmenü die "Roulette"-Option aktiviert, ist jedoch Vorsicht geboten: Rasend schnell durchläuft die Markierung die Extraleiste. Stoppt Ihr an der falschen Stelle, habt Ihr die falsche Waffe installiert - - oder aber alle Power-Ups sind fuscht. Stellt Ihr im Optiosmenü "Automatik" ein, müßt Ihr Euch um die Extra-Leiste überhaupt nicht mehr kümmern: Die Waffen werden selbständig aktiviert, sobald die Extra-Leiste ausreichend gefüllt ist.



Das "Beste Ballerspiel aller Zeiten" ist bunt, urkomisch und völlig durchgeknallt



90Die Lösung: Eine Parodie auf den Raumschiff-Level aus R-Type

Statt der Bonuscontainer tauchen in *Parodius* auch Glocken auf, die unter Beschuß die Farbe wechseln. Beim Aufsammeln verwandeln sich bestimmte Glocken je nach Farbe in wirkungsvolle Smartbomb-Varianten. Für die "echte" Smartbomb (bildschirmfüllende Explosion) benötigt Ihr eine blaue Glocke, eine grüne bläst Euch für kurze Zeit auf und macht Euch unverwundbar. Mit der roten Glocke lassen sich Feindsperren plazieren. Die ausgefallenste Extrawaffe wird mit der weißen Glocke eingeläutet: Ihr bekommt ein Megaphon, und schimpft Eure Feinde in fließender japanischer Zunge nieder. Die gelbe Glocke gibt nur Punkte.

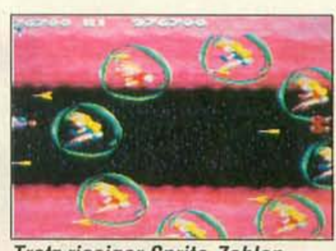
Der Levelaufbau veräppelt nahezu jedes Ballerspiel aus dem Hause Konami und auch Irems Konkurrenz-Ballerei *R-Type* kriegt ihr Fett weg. Trotz der mannigfaltigen Gags ist taktisches Geschick vonnöten: Einige Passagen der meist horizontal-scrollenden Actionorgie sind nur mit geeigneten Extrawaffen zu schaffen. Neben dem kompletten Levelaufgebot des Automaten spendiert das Modul einen "Omake!"-Level. Hier wimmelt's von Extras und Bonus-



Neu dazugekommen: Der "Omake!"-Level



Aus vier "Raumern" wählt Ihr Euren Liebling



Trotz riesiger Sprite-Zahlen gibt's nur gelegentliches Ruckeln

Der erste wirklich bildschirmfüllende Endgegner kommt aus dem 3-D-Chip

Die Extra-Waffe der Twin Bee paßt wie die Faust auf's Auge

punkten, dafür sind allerdings auch einige besonders fiese Feinde unterwegs. Untermalt wird die komplett abgedrehte Pinguin-Hatz von überwiegend klassischen Themen – fetzig aufgebohrt, versteht sich.

super

Nach einem *Parodius*-Match vermeint man, die gesamte Konami-Entwicklungsabteilung in schikken, weißen Jacken und mit auf dem Rücken verknoteten Ärmeln zu sehen. So professionell die Vorbilder von *Parodius* sind, so verrückt und durchgeknallt präsentiert sich dieses schreiend bunte, actiongeladene Ballerspektakel. Verschnaufpausen gibt's nicht, ein Gegner jagt den anderen, die Gags reißen nicht ab. Vergleicht man die Super-Nintendo-Version mit dem Automaten, hat selbst die Spielhallenkiste nichts mehr zu melden. Außer der anwählbaren "Omake!"-Stage hat das



Spiel einen zusätzlichen Level (das Pinguin-Badehaus). Ansonsten ist die Grafik (von der geringeren Auflösung abgesehen) 1:1 umgesetzt. An Stellen mit vielen Feinden wird das Super Nintendo gelegentlich langsamer, doch in geringerem Maße als etwa der Automat. Gebt Ihr beispielsweise mit dem voll aufgerüsteten Tintenfisch einen einzigen Schuß ab, sind mal eben 25 bewegte Objekte auf dem Schirm (Feinde nicht mitgezählt). Die Programmierer haben trotz der zahllosen Späße ihre Aufgabe ernst genommen und Qualität abgeliefert (vermutlich von Schweiß und Lachtränen durchnäßt). Trotz ernster, musikalischer Klassikthemen, sind die genialen interpretierten Titel ungeeignet, dem Spiel auch nur ein bißchen Ernst zu verleihen. Fortgeschrittene Ballerspieler wählen den vierten Schwierigkeitsgrad, und damit in etwa die Spielstärke des Automaten. Mit himmelhohen Spielwitz, innovativen Gegnern und perfekter Spielbarkeit läßt *Parodius* selbst *Super Aleste* weit hinter sich. jb

super

Nach der misratenen NES-Adaption des Kultspiels rückt sich Konami mit der Super-Nintendo-Umsetzung wieder ins rechte Licht: Bis zum letzten Pixel durchdesigned, muß *Parodius* keinen Konkurrenzknaller fürchten. So viele Levels, so viele Gags und so viele Überraschungen hat uns bislang kein anderer Action-Titel, egal auf welcher Konsole beschert. Ich dachte, daß mit Konamis PC-Engine-Adaption (in Deutschland nur als Import zu haben) die bestmögliche Heimversion realisiert wurde -- weit gefehlt! Auf dem Super Nintendo kommt *Parodius* noch bunter, noch schöner, noch besser. Dieses Modul ist in jeder Hinsicht (grafisch, musikalisch und technisch) eine Sensation. Außerdem ist es eines der seltenen Ballerspiele, das nicht nur dem Sohnemann gefällt, hier darf sogar Mutti ran und sich bei Clowns und Striptease-Tänzerin kaputt lachen. mg

Spielertyp:
Hersteller: Konami
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, zwei Spielvarianten, Soundmenü, 7 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 DM

92% Grafik
89% Musik
89% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 90%

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

Grandslam

Jimmy Connors Pro Tennis Tour

VIDEO GAMES CLASSIC

Nach einem überflüssigen Schaukampf gegen Martina Navratilova im Gambler-Eldorado Las Vegas, ist Altstar Jimmy Connors auf den Bodenbelag der Realität zurückgekehrt. Für *Pro Tennis Tour*, die Super-Nintendo-Premiere des deutschen Softwarehauses Blue Byte, bürgt er mit seinem Namen.

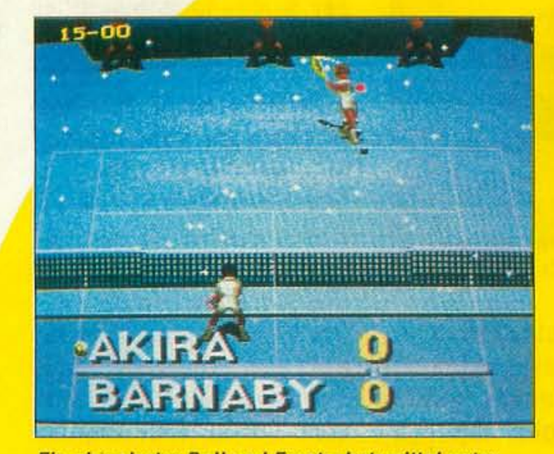
Die außergewöhnliche Nachricht vorneweg: *Pro Tennis Tour* gewährt über einen optionalen Vier-Spieler-Adapter "rein" menschlicher Doppelbesetzung Zutritt zum Center-Court – Ihr könnt also mit drei racketschwingenden Kumpels um Pokalblech und Ehre kämpfen. Wer in keinem tennis- oder videospielinteressierten Freundeskreis verkehrt, stürzt sich alleine gegen den Computer ins Match. Spielt Ihr im Doppel, agiert ein Elektronenpartner an Eurer Seite. Euren Akteur wählt Ihr aus einer Palette von 16 unterschiedlichen Spielern aus: Jimmy Connors ist ein sehr guter Allroundspieler; Akira, der Japaner, trumpft mit seiner Schnelligkeit auf, während Moritz Müller, der Teilnehmer aus Deutschland, mit Vorliebe am Netz verweilt und seine Rivalen mit präzisen Volleys in die Bredouille bringt. Um den ehrgeizigen Gegnern Paroli zu bieten, nehmt Ihr Trainingsstunden bei erfahrenen Tennislehrern. Jeder von ihnen hat seine eigenen Tips und Tricks auf Lager und wappnet Euch so für den Ernstfall.

Wie in der Realität versucht Ihr den ersten Aufschlag wirkungsvoll auf der Seite des Gegners zu plazieren. Geht's schief und der Ball landet im Aus, greift Ihr mit der B-Taste auf einen sicheren "zweiten" Service zurück – Doppelfehler gehören somit der Vergangenheit an. Während der Ballwechsel steht Euch eine Vielzahl von Schlagvarianten zur Verfügung: Seid Ihr ans Netz vorgerückt, drescht Ihr die Filzkugel mit einem riskanten Volley am Gegenüber vorbei. Droht Euch ein Break, geht Ihr mit einem höher und langsamer gespielten Volley auf Nummer Sicher.

Für Abwechslung sorgen sechs verschiedene Platzverhältnisse: Neben den gewohnten Untergründen (Sand, Hart und Gras) könnt Ihr auch auf Hallenboden antreten. Verrückt geht's in der Antarktis zu – Schneefall und eisige Oberfläche sorgen für ungewohntes Ballverhalten. Außerdem dürft Ihr auf einen palmenverzierten Wüsten-Court in der Sahara einlaufen.

Fühlt Ihr Euch fit genug für die Tour, besucht Ihr internationale Turniere. Als Jimmy Connors kämpft Ihr Euch durchs K.O.-System und versucht möglichst viele Weltranglistenpunkte zu ergattern. Über ein Paßwort könnt Ihr jederzeit wieder ins Gerangel um bessere Plazierungen einsteigen. In den Matchpausen erseht Ihr aus einer Statistik, wie erfolgreich Eure Netzangriffe waren oder ob der erste Aufschlag zielsicher kommt.

Die *Steuerung* unterscheidet zwischen "normal" – *Ihr* habt volle Kontrolle über Euren Spieler – und "einfach". Bei letzterem übernimmt der Computer die Beinarbeit und überläßt Euch die Auswahl der Schläge sowie Flugrichtung. Gute Beinarbeit und sicheres Stellungsspiel werden belohnt: Wer



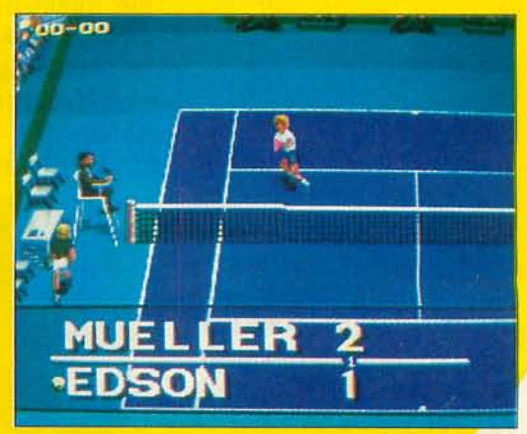
Ein signalroter Ball und Frostschutzmittel unterstützen Euch bei Tiefsttemperatur-Matches am Pol



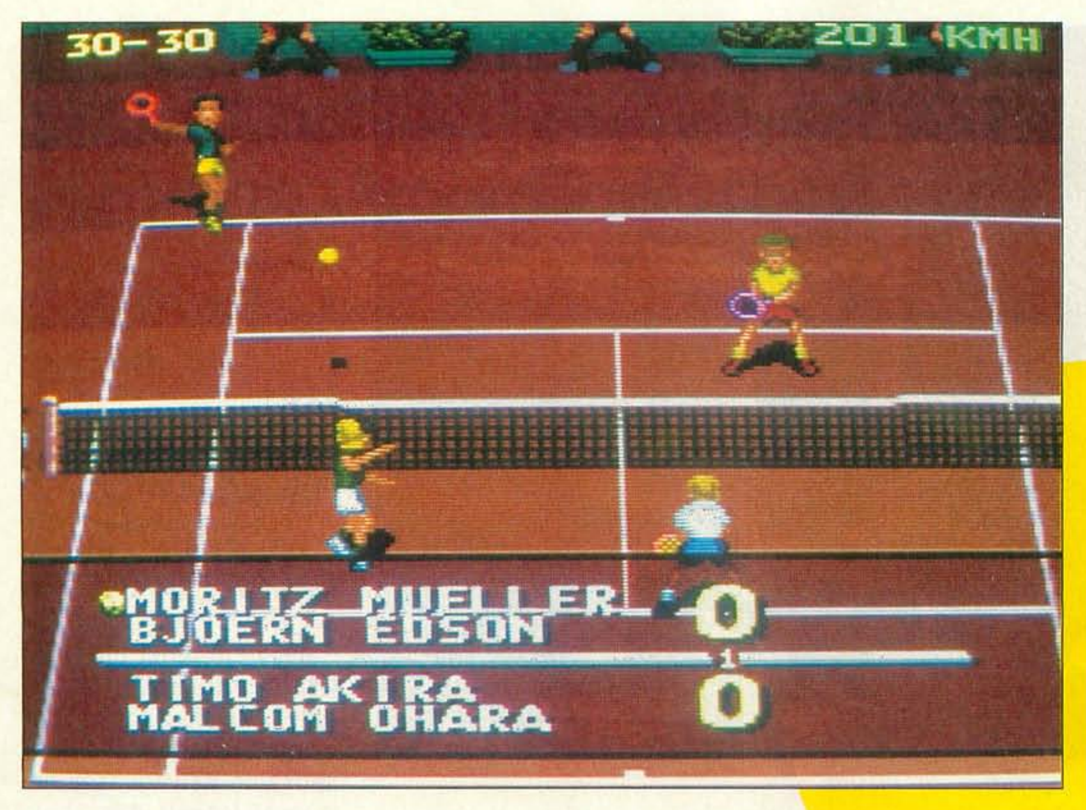
Mit dem Kreis-Cursor peilt Ihr das Aufschlagsfeld an – auf Wunsch geht's auch automatisch



Bei nervenzerreißenden Duellen am Netz wählt Ihr zwischen verschiedenen Volley-Varianten



Der Schein trügt: Anstelle einer Attacke auf den Schiedsrichter visieren die Akteure ihre Stühle an



vor Eintreffen des Balles bereits die gewünschte Retournier-Position erreicht hat, schmettert den Ball durch verfrühtes Anvisieren härter zurück.

super

Spiel, Satz und Sieg für *Pro Tennis Tour.* Im Gegensatz zum Konkurrenzprodukt *Amazing Tennis* von Programmierveteran David Crane läßt das Blue-Byte-Debüt kaum Wünsche offen: Ob paßwortunterstützte Tourteilnahme, Vier-Spieler-Massenspektakel, Nachhilfeunterricht oder Statistikeinblendungen – alles ist penibel durchgestylt. Wem nach einem ausgefallenen Match unter extremen Wetterbedingungen ist, der reist für ein paar Ballwechsel an die Antarktis, während der ambitionierte Spieler in schweißtreibenden Trainingseinheiten sein Volleyspiel verbessert. Genial ist die Belohnung guten Stellungsspiels: Wer nicht trödelt und brav seine Schlagposition einnimmt, drischt nach "Spannen" des Rackets die Filzkugel mit ohrenbetäubender Härte zurück. Der anwählbare sichere Aufschlag motiviert zu Aß-Versuchen. Landet der Ball im Aus, gibt's keinen Grund zu nervösen Schweißausbrüchen, auch wenn Ihr mit einem abgebrühten Return Eures Gegenüber rechnen müßt. Die Computergegner halten Euch mit drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bei Laune, und (sehr wichtig!) bleiben auch auf Profiniveau fair – was Euer elektronischer Rivale mit Härte und Präzision übers Netz befördert, retourniert Ihr nach unzähligen Trainingsstunden und Matches ebenso gekonnt. *pa*



Jeder Tennislehrer hat verschiedene Tips und Kniffe in seinem Repertoire

super

Endlich können wir beim wöchentlichen Tennistreff am Sonntagnachmittag zwischen zwei Tennissimulationen abwechseln: Nach zwei Jahren *Final-Match*-Turnieren auf der PC-Engine, wird mein Super Nintendo endlich tennistauglich. *Pro Tennis Tour* ist eine ideale Grundlage für spannende, intelligente und abwechslungsreiche Ballwechsel. Die Feuerknöpfe sind clever belegt; die Entwickler haben in der entscheidenden Disziplin "Steuerung" keine Fehler gemacht. Den etablierten Konkurrenten *Super Tennis* fegt dieses Modul mit 6:0 und 6:0 vom Platz. Lediglich die Tatsache, daß die Schlagbewegung relativ langsam abläuft, fällt Hardcore-Profis negativ auf. Doch von diesem Minimalmanko sollte sich weder der Tennisfreak, noch der gelegentliche Bildschirmsportler beeinflussen lassen. Mit *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* liegt die beste Filzballsimulation auf dem Super Nintendo vor. *mg*

Massenspektakel via Vier-Spieler-Adapter: Rein menschlich besetzte Doppel sorgen für Begeisterung





Ob paßwortunterstütztes Turnier, Schaukampf oder Doppel im Quartett – "Jimmy Connors Pro Tennis Tour" hat's in sich.

Spielertyp:

Hersteller: UBI Soft
Testversion von: Blue Byte
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort, 5 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 Mark

59% Grafik
41% Musik
66% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 90%

SUPER NINTENDO



Euer Weg führt durch die Burg des bösen Drachen Singe

Der große Bluth

Super Dragon´s Lair

Anfang der 80er Jahre sorgte ein Spielautomat mit faszinierender Grafik für Aufruhr: Don Bluth, ehemals Zeichner im Haus Disney, öffnete mit seinem Spiel *Dragon's Lair* eine neue Dimension. Obwohl spielerisch etwas dürftig, stach der Automat grafisch alles aus, was es bislang auf einem Monitor zu sehen gab. Kein Wunder, handelte es sich doch um einen Laser-Disc-Automaten, der einen kompletten Zeichentrickfilm von Bildplatte spielte – die Handlungsfreiheit des Spielers beschränkte sich allerdings auf eine Handvoll Eingaben im richtigen Moment. *Dragon's Lair* ist die Geschichte vom tapferen Ritter Dirk, der die Tochter des Königs aus den Krallen des Drachen Singe befreien muß. Auf dem Super Nintendo hat Dirk die selbe Aufgabe – aber eine komplett neugestaltete Spielumgebung. Statt sich als Zeichentrick-Star von allen Seiten zu zeigen, rennt und hüpft der Ritter durch typische Plattformlevels. Ihr beobachtet von der Seite, wie er sein Schwert gegen Drachenköpfe, herumalbernde Besen und Flugsaurier schwingt. In den obligatorischen Schatzkisten stecken die Extras: Ihr erhaltet Lebenspunkte (anfangs dürft Ihr dreimal getroffen werden), Wurfwaffen und Freileben. Dirk wehrt sich mit Messern, schleudert seinen Bumerang oder trifft den Feind per Hackebeil. Um auch in entlegene Bildschirmwinkel nach der Prinzessin zu suchen, läßt er sich an brüchigen Seilen herab und katapultiert Gewichte in die Luft. Acht Levels – allesamt in der Burg des Drachen – liegen vor Euch, am Ende jeder Stage wartet ein phantastischer Obermotz. Außerdem gibt's eine "Paßwort-Stage", in der Ihr vier Buchstaben in der richtigen Reihenfolge im Meer versenkt und vor die Türe eines Levels schiebt.







Im Gegensatz zum Automatenoriginal setzt der Hersteller Elite auf gehaltvolle Jump'n'Run-Unterhaltung

geht so

Anfangs war ich skeptisch: Was hat Elite wohl aus *Dragon's Lair* gemacht – noch ein Spiel mit toller Grafik und ödem Gameplay? Falsch! Habt Ihr Euch an die Steuerung und Dirks seltsame Bewegungen gewöhnt, fesselt das Abenteuer. Elite jongliert gekonnt mit Special-Effects (Nebel, Wasser, 3-D-Zoom) und beweist viel Liebe für Details (kochendes Wasser blubbert und Dirk verbrennt sich daran den Hintern). Die Musik erinnert mich an den genialen Soundtrack des Carpenter-Films "The Fog" und reißt sofort mit. Leider haben die Designer den Schwierigkeitsgrad überzogen: Unfair plazierte Feinde und knifflige Situationen sind an der Tagesordnung – deshalb gibt's kein "Gut" für Dirk. *ak*

Spielertyp:
Hersteller: Elite
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 Mark

70% Grafik
77% Musik
60% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **67%**

Turnschuh – 007

James Bond jr.

Mein Name ist Bond, James Bond. Kein Abenteuer des Doppel-Null-Agenten ohne diese markanten Worte. Auf dem Super Nintendo erscheint aus Lizenzgründen nicht der eherne Recke, sondern dessen Sohn James Bond jr.. Vor ihm liegen drei knifflige Missionen: Der Trip des Agentensprößlings beginnt im Dschungel von Zentralafrika. Er sucht den irren Dr. Derange und dessen Goldschatz. In den Tempelruinen läuft und springt James umher, steigt danach in einen motorisierten Minidüsenjäger und ballert auf nahende Hubschrauber. Weiter geht's in Venedig, wo Ihr im Speed-Boot durch enge Kanäle saust. Sieben Levels liegen vor dem Agenten, in jedem zweiten besteigt er ein neues Spezialfahrzeug, das Q-jr. zusammengebastelt hat. In den Jump'n'Run-Szenen findet Ihr Granaten, Energie, Freileben und gefederte Schuhe.



T-HQ ist eines der wenigen zuverlässigen Softwarehäuser: Jede Umsetzung einer bekannten Vorlage entpuppt sich als grafisch und spielerisch schlapp. James Bond jr.paßt da gut ins Bild, trotzdem hat sich die Lage entschärft. Das Abenteuer des Nachwuchsagenten vermittelt zumindest Eigeninitiative: Zwei Genres wurden miteinander vermischt, leider haben sich die Designer bei keinem der beiden Mühe gegeben. Sowohl in den Geschicklichkeits- als auch in den Actionszenen sind viele unfaire Stellen versteckt, außerdem lassen sich die Fahr- und Flugzeuge schlecht steuern. Selbst fanatische Fans des unverwüstlichen Bond sollten vor dem Kauf anspielen. *ak*



Jump'n'Run und Ballerszenen wechseln sich ab

Spielertyp:
Hersteller: T-HQ
Testversion von: Dynatex
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 130 Mark

Wertung	%
Grafik	49%
Musik	51%
Soundeffekte	40%

SPIEL-SPASS: **46%**

KEMCO

NEUHEIT

KEMCO MICKEY MOUSE
© The Walt Disney Company
ORIGINAL GAME BOY GAME PAK
Nintendo GAME BOY™
LICENSED BY Nintendo
© The Walt Disney Company

GREIF ZU, UND FANG DIR DIE MÄUSE!

Erhältlich überall dort, wo es Nintendo-Spiele zu kaufen gibt.

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

MEGA DRIVE

Wer macht mehr Spaß, die schlaue Mickey Mouse oder Donald Duck, der ewige Verlierer? Beide Disney-Helden sind Comicprofis und seit über 50 Jahren im Geschäft. Seit letztem Jahr stellt sich auch für Videospieler die Grundsatzfrage: *Castle of Illusion* mit der netten Mickey Mouse oder doch lieber die cholerische Ente in *Quackshot*? Jetzt präsentiert uns Sega ein Spiel mit beiden Helden – in *World of Illusion* steuert Ihr entweder Maus oder Ente oder laßt beide zusammen antreten.

Passend zum Flair des ersten Mickey-Abenteuers spielt der klassische Donald Duck der 40er Jahre mit. Mickey trägt weiße Handschuhe, rote Hosen und gelbe Schuhe, Donald ist mit langem Schnabel und Matrosenanzug dabei.

In einem alten Theater proben unsere Helden für einen Zauberauftritt. Dabei entdecken Mickey und Donald eine seltsame Statue. Der Mäuserich ist vorsichtig wie immer, doch der neugierige Donald verschwindet im Rachen der schrecklichen Figur. Als guter Freund folgt Mickey seinem Kumpel – beide befinden sich nun in der geheimnisvollen Welt der Illusionen. Dort regiert ein monströser Geist.

Je nach Spielfigur erwarten Euch andere Aufgaben und Gegner. Stürzt Ihr Euch zu zweit ins Abenteuer, sind die meisten Probleme nur im Teamwork zu bewältigen. Der Märchenwald ist Ausgangspunkt Eurer Expedition: Zwischen Riesenblumen und Mammutbäumen sucht Ihr nach dem Eingang zur Spinnenhöhle. Dort haust die Spinnenkönigin, die nur nach einer Niederlage mit einem mächtigen Zauberspruch 'rausrückt. Mit einem feierlichen "Alacazam" zaubert sich Mickey einen fliegenden Teppich herbei, der Euch zwischen grimmigen Papageien und Wirbelwinden über einen Abgrund trägt. Ist der Teppich wieder eingerollt, durchquert Ihr eine Höhle. Den zweiten Zauber bewachen kleine Schmunzelmonster. Gebt ihnen eins über die Rübe und kassiert die magische Luftblase, die Euch in die Tiefen des Ozeans entführt. Dort schlummert seit Jahrzehnten ein gesunkenes Schiff, über das Sägefische und Krabben eifersüchtig wachen. Besiegt Ihr den gefräßigen Ober-Hai, gibt's den dritten Zauber, der Euch ins Haus der Riesen teleportiert. Habt Ihr eine bunte Schokoladenwelt ohne Magenverstimmung überstanden, geht's ins Wunderland der kleinen Alice. Spielkartensoldaten versperren Mickey den Weg zum Schloß des geheimnisvollen Herrschers, kuschen aber vor dem Zauber "Alacazam". Ein kniffliges Würfelrätsel ist der letzte Wächter auf dem Weg ins Geisterschloß. Dort steigt Mikkey durch den Spiegel in eine kuriose Welt: Nur der geheimnisumwitterte Beherrscher der *World of Illusion* kann Euch jetzt noch an der Rückkehr zu Daisy, Minnie, Onkel Dagobert und den drei Neffen hindern. Doch das ist noch nicht alles: Jede Spielfigur begegnet in der Welt der Illusionen einer Reihe individueller



Ausflug ins Wunderland

World of Illusion

VIDEO GAMES CLASSIC



Die Helden entdecken den verhängnisvollen Eingang



Der Steindrache erweckt kleine Eliotts zum Leben

Auch auf dem Meeresgrund lauern Gefahren

Der weiße Hai ist zurück

Im Wunderland ist immer Weihnachten

Gefahren. Spielt Ihr z.B. zu zweit, müßt Ihr eine Bergwerkslore mit genau aufeinander abgestimmten Bewegungen über abstürzende Gleise antreiben. Auch über Abgründe holt Euch der Partner per Seil nach oben. Ist eine Stelle zu eng für Donalds dickes Hinterteil, zieht die Maus den Enterich hindurch.

Mickey und Donald sind mit einer Zauberdecke bewaffnet, die verwunschene Gegner in harmlose Blumen und Schmetterlinge verwandelt. Sammelt Ihr Bonbons, werden Eure Kräfte gestärkt. Spielkarten erhöhen Euer Punktekonto, und Zylinderhüte bringen neue Mäuse- und Entenleben.

Einige der herumliegenden Säcke veranstalten ein Feuerwerk, das alle Feinde aus dem Wunderland schießt. Einige Bonus-Level, wie Mickey´s Ritt auf einem Sektkorken durch das All, lockern das Spiel weiter auf. Spielkarten mit den Disney-Figuren lassen Euch ein Paßwort anwählen...

super

Daß Mickey und mein Liebling Donald jetzt zusammen agieren, freut mich als Fan von *Castle of Illusion* und *Quackshot* besonders. Auch auf dem neusten Modul wurde durch die Nutzung alter Vorlagen der grafische Reiz der Disney-Klassiker eingefangen. Den beiden Helden spendierte Sega viele Animationsphasen, die sie selbst dann zum Leben erwecken, wenn Ihr nicht zum Pad greift. Mickey und Donald sind auch nicht mehr stumm: Donald quakt sein Enten-Kauderwelsch und Mickey spricht mit der Filmstimme. Eine gute Idee sind die Spezial-Level, die nur Mickey oder nur Donald vorbehalten sind. Auch der witzige 2-Spieler-Modus hat einige eigene Welten. Außerdem liegt dort neben der Hüpferei ein Schwerpunkt auf Knobelstellen, die Ihr nur gemeinsam meistern könnt. Obwohl die Obergegner leicht zu besiegen sind, gehört *World of Illusion* für mich zu den besten Mega-Drive-Spielen, da grafische Präsentation und spielerische Gags für alle alten und jungen Fans beeindruckend sind. *iz*



Jetzt reicht's: Die Mickey-Mania hat uns wehrlos überrollt und anstatt Sternchen tanzen bunte Comicfiguren vor unseren Augen. Mein abgegriffenes Castle of Illusion ist seit gestern in Kur, und im Modulschacht meines Mega Drive regiert ab sofort Teil 2 – *World of Illusion*. Detailliertere Animationen und liebevoll gezeichnetete Hinter- und Vordergründe (achtet mal auf die kleine Raupe im ersten Level) setzen dem bewährten Vorgänger noch eins drauf.

Nur das Disney-Orchester schaltete einen Gang zurück und gerät atmosphärisch an einigen Stellen aus dem Takt. Im Zweispielermodus arbeiten sich Donald und Mickey Hand-in-Hand durch die Abschnitte: Mickey schuftet, während Donald eine skeptische Mine auflegt – wie in den Comics. Höhepunkt des gemeinsamen Ausflugs ist die Lore im Bergwerk, bei der Dual-Dynamik und gut dressierte Lachmuskeln das Erfolgsrezept sind. *pa*



Donald und Mickey fliegen auf dem Zauberteppich

MEGA DRIVE

Mickey muß Donald helfen




Donald surft durch enge Höhlen



Unheimliche Schatten leben im Schloß

Hinter dem Spiegel liegt das Wunderland

Spielertyp:
Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Continue, Paßwort, Soundmenü,3 Spielvarianten**
Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**
CA.-Preis: **100 Mark**
91% Grafik
68% Musik
68% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **82%**

POWER UP PLAYERS GUIDE

WORLD of Illusion

Das neue Abenteuer um Mickey und Donald findet auf Eurem Mega Drive statt. Wenn Ihr mit Mickey oder im Team-Modus die Tücken des Wunderlands umgehen wollt, kommt Ihr an unserem Players Guide nicht vorbei.

DER WALD



Springt auf die Wippen, um die Mammutbäume zu bezwingen



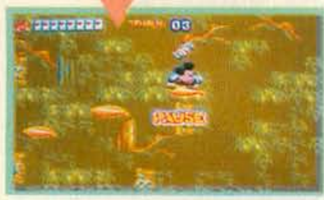
Während der Sprünge sammelt Ihr alle Extras ein



Das Bonbon auf dem linken Ast sollte nicht vergessen werden

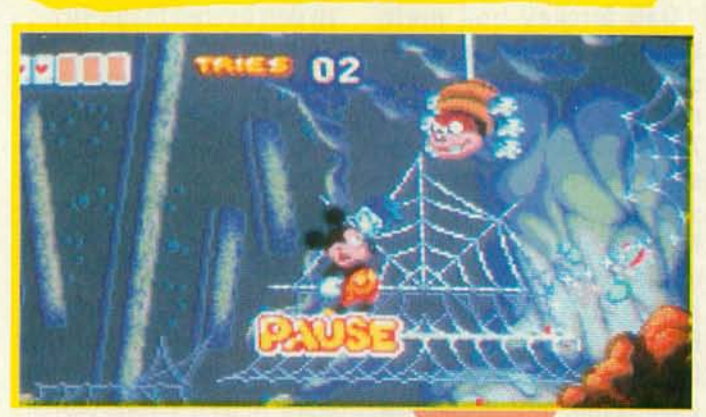


Auf die Blumen solltet Ihr mehrmals springen...



...dadurch tauchen Blättertreppen auf, die zu Extras führen

DIE SPINNENHÖHLE



Einige Netze sind stabil, andere solltet Ihr schnell verlassen



Folgt der Spinne auf Ihrem Faden, aber paßt auf: Er löst sich auf!



Die Spinne geht oft völlig unerwartete Wege



Der Weg ist geschafft: Der Ausgang wartet auf Euch.



Der erste Obergegner ist die im Netz lauernde Riesenspinne

DURCH DIE LÜFTE



"Alacazam!": Am Abgrund zaubert Mickey sich den Zauberteppich.



Mit einem Knall erscheint der fliegende Bettvorleger



Haltet Euch zu Beginn des Flugs möglichst weit unten



Durch den Aufwind könnt Ihr alle Karten einsammeln



In den Wolken gibt's für gute Piloten allerhand zu kassieren

Irgendwo über der Stadt treiben Schurken ihr Unwesen.

Jetzt 10x zu gewinnen!

SPIDER-MAN® 2

WIRF DEINE NETZE AUS!

In seinem neuesten Abenteuer bekommt es Spider-Man® gleich mit mehreren Gegnern zu tun. Seine ärgsten Feinde, Doctor Octopus, Electro, Venom und The Lizard sind ihm auf den Fersen ... Hilf ihm, wenn er sich durch ein verlassenes Warenhaus, den Central Park und die Abwasserkanäle New Yorks kämpft. Spider-Man® findest Du jetzt bei Deinem Händler. Acclaim® Video-Spiele gibt's in guten Spielwarengeschäften, Kauf- und Warenhäusern sowie Elektronik-Shops. Acclaim® – Go for the Game

Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Spider-Man® 2-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fan Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 31.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Fang' Dir die Acclaim® Video-Spiele für:

Screenshots SNES-Version

Game Boy™

Nintendo Entertainment System®

Super Nintendo Entertainment System™

MARVEL COMICS

VG 1/93











SPIDER-MAN®, X-MEN® and all other Marvel characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1992 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Game Boy™, and the official seals are registered trademarks of Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All Rights Reserved.





GALAXY

BTX#

Magnum Set	379.-	Infrarot 2 Player	99.-
Alien 3 e	99.-	Aquatic Games e	79.-
Atomic Runner e	99.-	Bulls vs Lakers d	119.-
Crue Ball e	89.-	Desert Strike e	99.-
Double Dragon e	79.-	Dragons Fury e	99.-
Europ.Club Socc.d	119.-	F-1 Hero j	79.-
Galahad e	99.-	Gem Fire e	129.-
Green Dog	89.-	J.Capriati Tennis e	99.-
John Madden 2 e	99.-	Joe Montana 3 e	109.-
LHX Att.Chopp.e	99.-	Lemmings e	99.-
NHLPA Hockey e	99.-	NHLPA Hockey d	119.-
Olympic Gold j	79.-	Predator 2 e	99.-
Prince o.Pers.CDj	129.-	Quackshot j	49.-
Rampart e	99.-	Splatterhouse 2 e	99.-
Steel Talons e	99.-	Super Monaco 2 j	79.-
Turbo Out Run j	39.-	Thund.Storm CDj	129.-
USA Team Bask.	99.-	War.o.Etern.Sun e	129.-
Wonderboy V e	119.-	Wonderdog CDj	129.-

MEGA DRIVE

Neuheiten im Dezember
Amerikanisches SEGA CD ROM

Afterburner 3 CDj	129.-	Amazing Tennis e	119.-
Ariel e	99.-	Capt. America e	109.-
Chakan e	99.-	Cheest.Cheetah e	119.-
Denin Aleste CDj	129.-	Final Fight CDj	129.-
Glob.Galdiators e	109.-	Gods e	109.-
J.Madden 93 e	119.-	Lotus Turb.Chall.e	109.-
Micky & Donald e	109.-	Power Athlete j	99.-
Road Rash 2 e	119.-	Sonic 2 e	99.-
Sonic 2 j	89.-	Str.o.Rage 2 e	109.-
Super Shinobi 2 j	109.-	Terminator 2 e	109.-
Time Gal CDj	129.-	WWF Wrestl. e	109.-
X-Men e	109.-	Xenon 2 d	99.-

SuperNES RGB e +Streetf.2+UniAdpt.			439.-
SuperNES RGB e +Mario Kart+UniAdpt.			439.-
SuperNES RGB e +Mario World			399.-
SuperNES PAL d +Streetf.2			299.-
Superscope e	149.-	Capc.Fight Stick j	149.-
Universal Adapt.	49.-	Datel Univ.Adaptor	59.-
Amazing Tennis e	119.-	Axelay j	129.-
Battle Clash e	99.-	Cosmo Gang j	119.-
Desert Strike e	129.-	Double Dragon j	99.-
Double Dragon e	119.-	Faceball 2000 e	119.-
F.F.Myst.Quest e	89.-	Ghouls'n Ghost d	109.-
Hook e	119.-	Mario Kart j	129.-
Mario Paint d	109.-	NCAA Basketb. e	99.-
Parodius j	129.-	Pilotwings d	109.-
Rampart e	119.-	Skims Game e	119.-
Sky Mission j	119.-	Soulblazer e	129.-
Streetfighter 2 d	109.-	Streetfighter 2 j	119.-
Top Gear d	119.-	Zelda d	109.-

SUP.FAMICOM

Neuheiten im Dezember

Human GP j	129.-	Mickey Mouse j	139.-
Space Mega Fo.e	129.-	Skull Jagger e	119.-
Star Wars e	129.-	SWIV j	129.-

Axelay d	F15 Stri.Eagle e
F1 Exhaust 2 j	Gun Force j
Harleys Adv.e	Jimmy Connors e
J.Madden 93 e	NHLPA Hockey e
Naxat Pinball j	Out of World e
Parodius d	Power Athlete j
Psycho Dream j	Royal Conquest j
Spiderman X-Men e	Super Sokoban j
Top Racer 2 j	Wing Commander e/d

Batman e	69.-	Chuck Rock j	59.-
Donald Duck j	49.-	Monaco GP 2 e	59.-
Olympic Gold e	69.-	Popils d	69.-
Shinobi j	49.-	Sup.Smash TV e	59.-
Sonic j	49.-	Spiderman e	69.-
Wake o.Vampire j	59.-	Wimbledon d	79.-

GAME GEAR

Neuheiten November/Dezember

Alien 3 e	79.-	Ariel e	69.-
Batman 2 j	59.-	Indy Jones e	79.-
Prince of Persia e	69.-	Rampart e	69.-
Shinobi 2 j	59.-	Sonic 2 e	69.-
Streets o.Rage e	69.-	Tazmania e	69.-

Konsole RGB/Pal	699.-	Joyboard	149.-
Baseball Stars 2	299.-	Burning Fight	279.-
Cyberlip	229.-	Fatal Fury	319.-
King Monsters 2	299.-	Mutation Nation	329.-
Magician Lord	199.-	Nam 1975	199.-
Soccer Brawl	289.-	Thrash Rally	289.-

NEO GEO

Neo Geo Gold 999.-
(Neo Geo + 2 Joyboards + World Heroes)

Androdunos	299.-	Last Resort	299.-
Ninja Comm.	299.-	World Heroes	399.-

Neuheiten im Dezember

Art of Fighting 449.-

Lynx 2	199.-	Comlynx Kabel	19.-
Baseball Heroes e	69.-	Basketbrawl e	69.-
Hydra e	69.-	Icehockey e	69.-
NFL Football e	69.-	Pinball Jam e	69.-
Rampart e	75.-	Shad.o.t.Beast e	75.-
Steel Talons e	75.-	Turbo Sub e	69.-

LYNX

Neuheiten im Dezember

Battlezone e	75.-	Dirty Larry e	75.-
Dracula e	75.-	Jimmy Connors e	75.-
Lemmings e	75.-	Rai-Den e	75.-
Roll.Thunder e	75.-	Switchblade 2 e	75.-
Vindicators e	75.-	W.Class Soccer e	75.-

Boxxle 2 e	49.-	Castlevania 2 d	59.-
Dr.Franken e	49.-	Double Dragon 3 e	49.-
F1 Spirit d	59.-	Final Fant.Adv.e	59.-
Final Fant.Leg.2 e	59.-	Hudson Hawk e	39.-
Hunchback e	39.-	Gauntlet 2 e	39.-
Nemesis 2 d	59.-	Ninja Taro e	69.-
Parodius d	69.-	Rocky & Bullw.	49.-
Spiderman 2 e	49.-	Spy vs.Spy e	49.-
Star Trek e	39.-	Swamp Thing e	49.-
T.M.N.T.2 e	39.-	Toxic Crusaders e	49.-
Ultima e	79.-	Yoshi e	39.-
WWF Superst.2 d	69.-	Xenon 2 e	49.-

GAMEBOY

Neuheiten im Dezember

Alien 3 e	59.-	Ariel e	59.-
Barbie e	49.-	Bionic Comm. e	59.-
Bonks Adv. e	59.-	Cool World e	59.-
F15 Strike Eagle e	59.-	Humans e	59.-
Joe & Mac e	59.-	Krustys Funhouse	59.-
Loony Toons e	59.-	Mario Land 2 d	69.-
Mario Land 2 e	59.-	Mega Man 3 e	59.-
Miner 2049er e	59.-	Rampart e	59.-
Star Wars e	59.-	Super Off Road e	49.-
Tom & Jerry e	59.-	Trick & Trap e	59.-

PC Engine	299.-	PC Eng.Monitor	1099.-
Turbo Duo + 6 Sp.	749.-	Turbografx	299.-
Japan-US-Adaptor	59.-	Aeroblasters e	89.-
Blazing Lazers e	59.-	Devils Crush e	69.-
Exile Ce	119.-	Ghost Manor e	109.-
Gradius j	49.-	Human Wrestl.3 j	99.-
Kiaidan 00 SCj	99.-	Neutopia 2 e	99.-
Order of Griffon e	109.-	Parasol Stars e	59.-
Powersports j	119.-	Raiden e	109.-
Ranma 1/2 SCj	99.-	Shapeshifter SCj	109.-
Shapeshifter SCe	129.-	Slime World SCj	99.-
Soldier Blade j	99.-	Zerowing SCj	119.-

PC ENGINE

Air Zonk e	109.-	Dragon Slayer Ce	119.-
God Panic SCj	109.-	Lemmings SCj	109.-
Loom SCe	119.-	PC Genjin j	109.-
Terracresta 2 j	109.-	W.Cup Socc.SCj	109.-

Neuheiten im Dezember

Bomberman 93 j	109.-	Double Drag.2 SCj	119.-
Gods SCj	109.-	Image Fight 2 SCj	119.-
Jim Power SCj	109.-	Metamo Jupiter j	109.-
PC Cocolon CD	109.-	Schwarzsch.2 SCj	119.-
Shanghai 3 Cj	119.-	Sup.Darius 2 SCj	119.-
Motoroad.MC SCj	109.-	Gradius 2 SCj	119.-

Versandbedingungen: BeiPreislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras.
Händleranfragen erwünscht.
Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024
Telefon:089/7470689, Btx: * Galaxy #

Inh.Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung:j:japanisch*e:englisch*d:deutsch

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr.26 8000 München 70

PLAYERS GUIDE

STEINSCHLAG IM GEBIRGE



Auf rumpelnden Monolithen erreicht Mickey das Plateau

In dem Höhlengang muß Mickey sprinten, da die Decke sich schnell senkt



Der Steinweg bricht unter Euch ins Bodenlose



Die Felsbrocken lösen sich auf. Springt mit Mickey deshalb hin und her

Leider hat Mickey hier die rettende Plattform verfehlt. Aus die Maus.

DER MEERESGRUND



Auch scheinbar feste Wände verbergen einen Bonusraum



Wenn die Luftblasen Euch blockieren, schwimmt Ihr nach links



Die angelockte Muschel verstopft dann das Ärgernis



So könnt Ihr in die hintere Korallenkammer schwimmen und den Sack kassieren

GROTTE UND PIRATEN SCHIFF



In der Grotte fallen leicht Steine auf die Maus



Dann geht's in der Zauberblase zum Schiffswrack am Grund



Hier lauern brüchige Planken, herabfallende Dreizacks und tückische Sägefische

DAS WÜRFELRÄTSEL

Im Wunderland müßt Ihr die richtigen Würfel drücken



Hier ist Mickey auf den ersten gesprungen und wurde zur Levelmitte zurückgesetzt





Den zweiten (roten) Würfel muß Mickey drücken. Achtung: Der dritte führt zum Levelbeginn!

Mickey kommt dadurch in ein Bonuslevel: Die Glocken tragen viele Extras.



Der vierte Würfel (rot) muß ebenfalls gedrückt werden



Vermeidet den sechsten und springt auf Würfel Nr. 5 (ebenfalls rot)



Mickey wartet gespannt auf das Öffnen des Tores zum Schloß

ZWEI-SPIELER-TRICKS

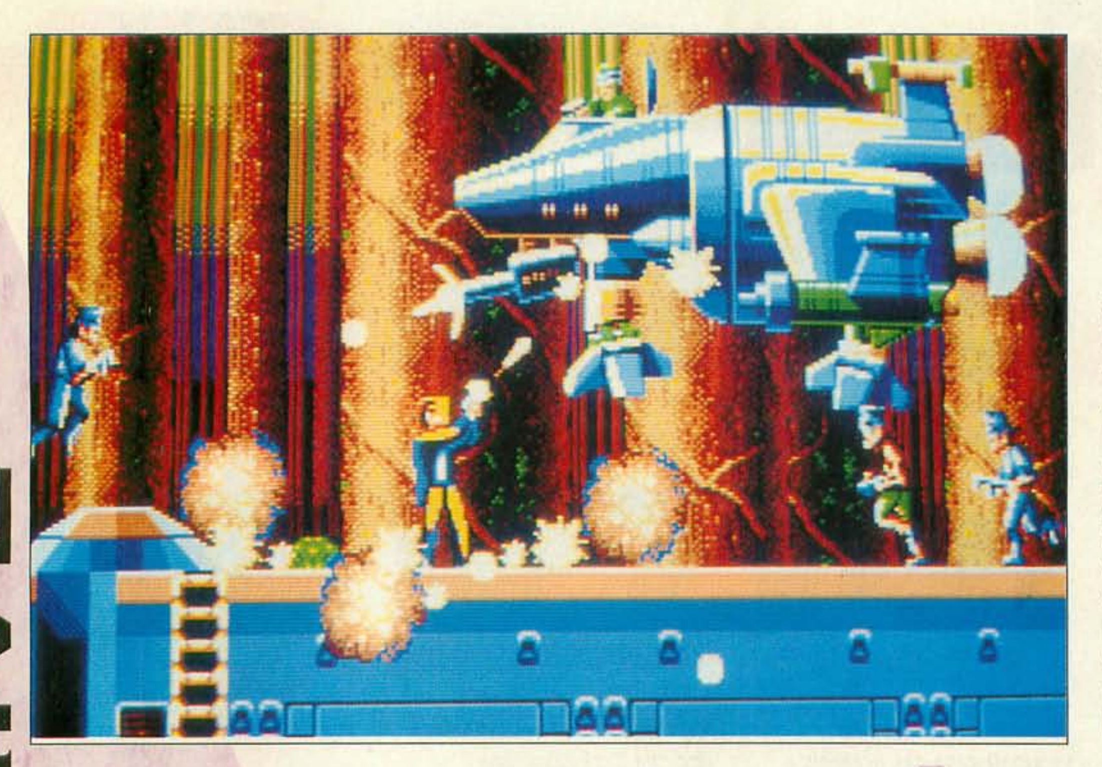


Große Steigung und wegbrechende Gleise forden hier absolutes Timing von beiden



Im Haus der Riesen schaltet Ihr die Spraydose ein, um zum Teleporter zu kommen

INGO ZABOROWSKI



Fliegende Maschinen und viele Gangster wollen 007 erledigen.



Was zu Beginn nach typischer Hausmannskost riecht, entpuppt sich als wohldurchdachtes Action-Jump'n'Run: Auch wenn James Bond technisch und grafisch keine Rekorde bricht, macht's Spaß und fordert selbst den Hüpfspiel-Profi. Ärgerlich stimmt mich aber der "englische" Malus: James Bond erinnert an die Werke des Entwicklungsteams Probe, das mit *Alien 3* und *Terminator* zwei verblüffend ähnliche Spiele vorlegte. Das Agenten-Spiel ist weder so originell wie *Sonic*, noch atmosphärisch wie *Castle of Illusion*. Es gibt keine Bonuslevel, Geheimgänge und kein Extrawaffen-System. Daß sich James Bond doch klar über dem Durchschnitt plaziert, liegt an soliden Tugenden (gute Steuerung, passabler Levelaufbau und schöne Musik) und an der liebevollen Darstellung des Helden. Denn die Figur des James Bond hebt sich mit schöner Animation wohltuend von den langweiligen Hintergründen ab. *wi*

Agenten-Medley

James Bond

Bevor sich Domark im letzten Jahr an Videospiele wagte, waren die Engländer auf Titel für alle gängigen Heimcomputer spezialisiert. Domarks größter Star hieß James Bond – traditionell wurde jedes Jahr mindestens ein Spiel um den Edel-Agenten auf den Markt geworfen. Unter dem Titel *James Bond – The Duel* erscheinen Bonds Abenteuer als Mega-Drive-Modul; eine Master-Variante befindet sich in der Entwicklung und wird bald erscheinen.

Wieder ist James Bond ganz der Gentleman: Ihr führt den Helden im schwarzen Anzug durch X Levels und sucht nach blonden Schönheiten, die von prominenten Bond-Feinden gekidnappt wurden. So erwartet Euch der goldbezahnte Bösewicht Jaws im ersten Level und der Voodoo-Doktor (aus "Leben und Sterben lassen") in der zweiten Runde. Später geben andere gefürchtete Bond-Feinde ihr Stelldichein.

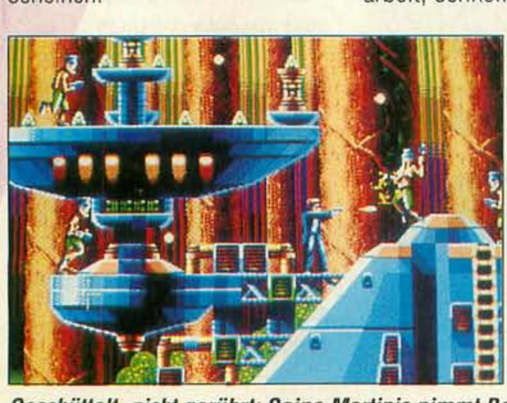
Von Euch werden gute Beinarbeit, schnelle Reflexe und ein scharfes Auge gefordert: Alle Levels sind als Jump'n'Run-Sequenzen aufgebaut, Ihr erklettert Leitern, schwimmt mit Haien um die Wette und hüpft über Metallballustraden. Die Knarre habt Ihr dabei immer fest in der Hand. Munition oder ein Pack Handgranaten knöpft Ihr den herumlaufenden Feinden ab. Erst nach mehreren Treffern oder tiefen Stürzen gibt Mr. Bond den Löffel ab. Während Ihr in diesem Fall an gleicher Stelle weiterspielt, müßt Ihr bei Continues am Levelanfang beginnen.

Spielertyp:
Hersteller: Domark
Testversion von: Domark
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 110 Mark

68% Grafik
69% Musik
49% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 68%



Geschüttelt, nicht gerührt: Seine Martinis nimmt Bond nach dem anstrengenden Tagwerk.



EIN BÄRENSTARKES NES-QUARTETT

Action pur im Kampf gegen den genialsten Verbrecher des 20. Jahrhunderts

Der Grübelspaß für schlaflose Nächte im Lande Eden

Hüpfende Eier und fliegende Hamburger - Das verrückteste Restaurant der Welt

Ein tolles Spiel - zwei tolle Kids! Schnappen Sie den Hamburglar

Alle Spiele mit deutscher Spielanleitung

...für die kalte Jahreszeit!

ERHÄLTLICH BEI IHREM FACHHÄNDLER

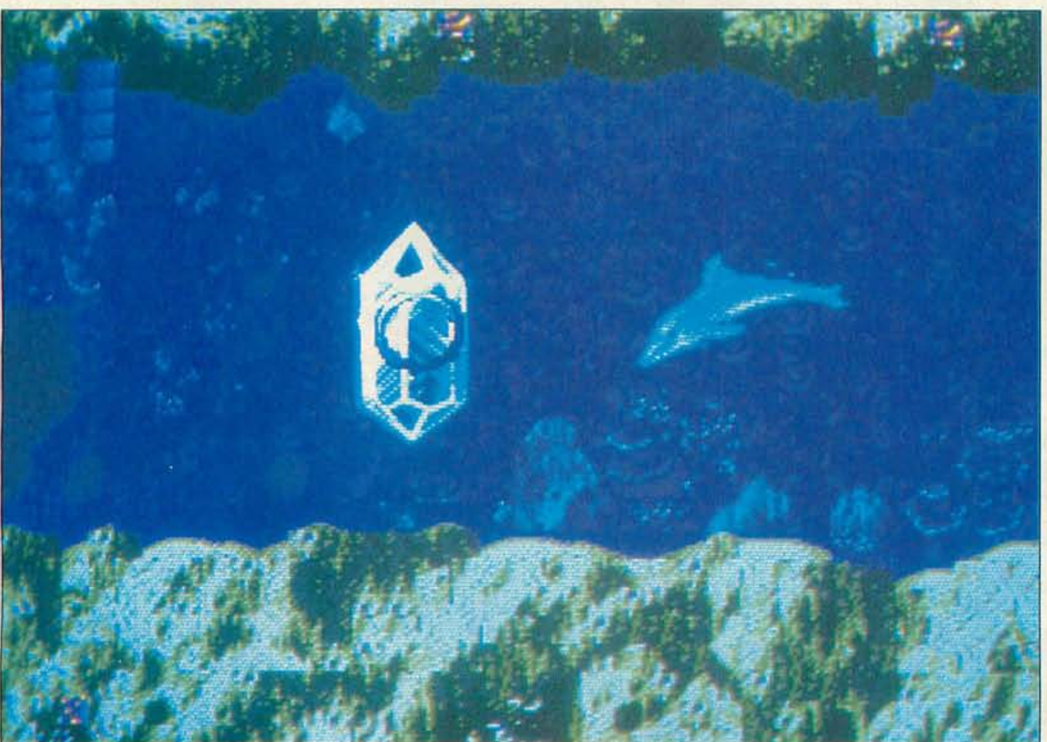
ALLEINVERTRIEB DEUTSCHLAND



VIDEO-SPIELE

Am Südpark 12 . D-6092 Kelsterbach

Serviceline Tel. : 06107 / 7606 - 63067



Kristallsperren werden mit dem richtigen Sonarcode beseitigt

Thanks for the Fish

Ecco

Aus unserem Preview in der letzten *VIDEO GAMES* kennt Ihr *Ecco* noch als *Dolphin*, jetzt ist das Geschicklichkeitspiel unter neuem Namen in Deutschland erschienen. Bei einem Wirbelsturm wird ein Rudel Delphine aus dem Meer gerissen und in alle Winde zerstreut. Als einziger bleibt der Delphin "Ecco" zurück. Ihr steuert den Meeressäuger durch die Gewässer und sucht den Rest Eurer Meute. Trefft Ihr einen anderen Delphin, verständigt Ihr Euch per Ultraschallsonar und erhaltet nützliche Tips und Hinweise. In den Unterwassergrotten stoßt Ihr des öfteren auf Kristalle, die den Weg versperren. Bei solchen Hindernissen hilft ein Schlüsselkristall, den Ihr erst finden und anstupsen müßt. Ihr erhaltet dann den Ultraschallcode, der die Sperre öffnet. Andere Kristalle geben Euch Informationen. Durch Sonarabtastung der Umgebung erhaltet Ihr Kartenausschnitte, die Ihr zur Bewältigung der Levels gut gebrauchen könnt. Da ein Delphin keine Kiemen besitzt, müßt Ihr Euch selbst um Atemluft kümmern. Sinkt die Luftanzeige auf den Nullpunkt, ist's Zeit aufzutauchen. Da Ihr Euch nur selten an der Meeresoberfläche herumtreibt, bevorzugt Ihr Unterwasserhöhlen mit luftgefüllten Kammern, in denen Ihr Eure Lungen füllt. Geht dem Delphin trotzdem die Puste aus, sinkt Eure Lebensenergie. Neue Kräfte spendet ein Fischimbiß. Um Feinde zu bekämpfen oder einen Futterfisch zu erwischen, benutzt Ihr die "Sprint"-Attacke: Per Knopfdruck schießt Ecco mit Hochgeschwindigkeit durchs Wasser und rammt Meeresbewohner. In der Tiefe werdet Ihr mit allerhand Rätseln konfrontiert. Steinbarrieren müssen beseitigt, Strömungen überwunden werden. Als Werkzeug dienen Euch die Flipper-Schnauze sowie Steine und Muschelschalen.









Ecco gehört zu den seltenen Swim'n'Runs. Das Modul glänzt durch flüssige Bewegungsabläufe und gute Atmosphäre.



Auf den ersten Blick vermeint man, ein innovatives Spielprinzip vor sich zu haben: Einen aufwendig animierten Delphin durch die blauen Tiefen zu dirigieren, ist in der Tat neu. Sieht man genauer hin, fällt auf, daß die Aufgabenstellung nicht ganz so frisch ist. Mit Geschicklichkeit löst Ihr Puzzles und sucht Eure Angehörigen – die meisten Adventure-betonten Jump 'n'Runs bedienen sich dieser Thematik. Auch wenn die Grafik wenig Abwechslung bietet, hinterläßt sie einen positiven Eindruck. Delphin und Gegner sind schön gezeichnet und gut animiert. Das Beste an Ecco ist die Umsetzung der Bewegungsabläufe. Durch die bremsende Wirkung des Wassers und die zahlreichen Animationsphasen wird das Unterwasser-Feeling gekonnt vermittelt. Überwiegend sphärisch gehaltene Klänge unterstützen das ungewöhliche Ambiente. Ecco ist ein kinderfreundliches und schönes Spiel. *jb*

Spielertyp:



Hersteller: Novotrade
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue und Paßwort
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 110 Mark

78% Grafik
56% Musik
36% Soundeffekte

SPIELSPASS: 72%



WWF-Superstars in Aktion: ein akrobatischer Reverse-Back-Kick

Catch Dir einen

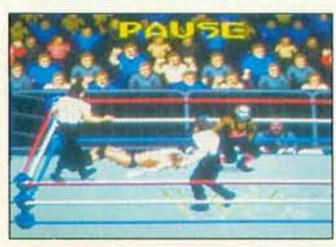
Wrestlemania

Für alle Freunde des handfesten Humors ist die World Wrestling Federation (kurz WWF) ein gefundenes Fressen: Muskelbepackte Männer in lächerlichen Kostümen kämpfen hier um die Kronen des Wrestling-Sports. Neben akrobatischen Catch-Manövern wird hier auch eine prima Show abgeliefert: Jeder Kämpfer vertritt ein bestimmtes Image, das durch spezielle Kampftaktiken und markige Sprüche gepflegt wird. Die Publikumslieblinge werden in den ausverkauften Arenen frenetisch gefeiert, die Bösen gnadenlos ausgepfiffen. Beliebt bei den meist kleinen Fans sind die kinderliebe Legion of Doom und der aufrechte Indianer Tatanka. Der hinterhältige Repoman und der Mountie, der seine Gegner mit Elektroschocks malträtiert, müssen auf Anhänger weitgehend verzichten.

Nachdem alle Nintendo-Systeme mit WWF-Videospielen beglückt wurden, ist es jetzt auch für Mega-Drive-Fans soweit: Dank Acclaim hält das amerikanische Catchen Einzug in Segas 16-Bit-Ring. Mit dabei sind die beliebtesten Helden der WWF, allen voran der unsterbliche Hulk Hogan. Zu den Guten zählt der "Macho Man" Randy Savage, der wilde Ultimate Warrior und Davyboy Smith, der den Kampfnamen British Bulldog trägt. Die böse, gemeine und fiese Fraktion wird vom eitlen Schönling Shawn Michaels und dem Voodoo-Priester Papa Shango vertreten. Dazu kommen die Ex-Tag-Team-Champions "Million Dollar Man" Ted DiBiase und Irwin R. Schyster, der wegen seines Beamten-Outfits nach dem US-Finanzamt I.R.S. benannt wird.

Beim normalen Kampf fightet Ihr eine Runde allein oder zu zweit. Kämpfen im Tag-Team vier Superstars gegeneinander, wird mit einem Abklatschen (Tag) gewechselt. Die Survivor Series wird zwischen allen acht Kämpfern ausgetragen. Wer am Ende allein im Ring bleibt, ist der Champion. Im WWF-Modus tretet Ihr nacheinander gegen alle Gegner an, um den WWF-Gürtel zu gewinnen.









Im Ring der WWF ist allerhand los. Neben Einzelkämpfen kommen bei Tag-Teams schon mal die Partner in den Ring.

gut

Auch wenn viele die Nase rümpfen – die in den USA und England erfolgreiche WWF wird auch Deutschland erobern. Super Wrestlemania bietet Euch sauber animierte Kämpfer-Sprites, die dank ihrer Größe einen hohen Wiedererkennungswert besitzten. Kämpfer mit unterschiedlichen Eigenschaften und die verschiedenen Wettbewerbe bringen Abwechslung. Wenn dann nach einem Sieg die Melodie des Siegers ertönt, ist das WWF-Fest perfekt. Leider halten die lieblosen Hintergründe mit den Animationen der Kämpfer nicht mit. Ganz schwach schneiden die Soundeffekte ab: Das Gescheppere nervt, statt zu motivieren. Für Fans des Wrestling-Spektakels ist das Modul trotzdem ein gefundenes Fressen. *iz*

Spielertyp: 
Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 4 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

59% Grafik
61% Musik
32% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 70%



Indiana Jones läßt grüßen: Ein Ex-Mutant setzt auf den Schienenverkehr.



Trotz kleiner Schwächen gefällt mir Ex-Mutants gut. Auch wenn keine spektakulären grafischen oder spielerischen Highlights auftauchen, ist die Mischung aus actionlastigem Jump'n'Run und etwas Action-Adventure motivierend. Man spielt sich schnell rein, ärgert sich zwar über manch unfaire Stelle, aber freut sich auf den nächsten Level. Da sich die einzelnen Abschnitte sowohl optisch, als auch spielerisch unterschiedlich präsentieren, wird's nicht so schnell langweilig. Diverse Extras, deren Einsatz sogar etwas Taktik erfordert, peppen die Mutantenhatz auf. Außerdem habt Ihr Ex-Mutants nicht allzu schnell durchgezockt. Mir mundet dieses gradlinige Spielkonzept jedenfalls deutlich mehr, als eine pseudo-gestylte Hüpferei à la Tazmania. Wer ohne High-End-Grafik und avantgardistische Schmankerl auskommt, wird mit Ex-Mutants erfreulich gut bedient. *mg*

Liebe auf den zweiten Blick

Ex-Mutants

Nichts Neues im postnuklearen Zeitalter: Ein Großteil der Menschheit vegetiert als Mutanten dahin, einige wenige haben den dritten Weltkrieg unbeschadet überstanden. Unter ihnen der "computerisierte" Professor Kildare, der über Informationen verfügt, mit denen er viele Mutanten wieder "rück-mutieren" könnte. Dagegen hat der Mutantenlord Sluggo natürlich etwas einzuwenden, und so entführt er vier der sechs bereits zurückverwandelten *Ex-Mutants.* Ihr schlüpft nun in die Rolle von Ackroyd oder Shannon und rettet die verschollenen Kameraden.

Je nachdem, welchen Charakter Ihr aussucht, wendet Ihr eine andere Standardwaffe an (Axt oder Schwert). Die zahlreichen Extras, die unterwegs parat liegen, weisen bei beiden Kämpfern allerdings identische Eigenschaften auf. Auf Granaten, zielsuchende Raketen, Billard-Bomben oder Landminen dürft Ihr Euch freuen. Mehr als zehn Levels, die meist in alle Richtungen scrollen, sind zu bestehen. Ihr fightet gegen eine widerliche Mutantenhorde, findet in diversen Kisten Zusatzwaffen und erforscht den richtigen Weg zum Ausgang. Ab und zu rennt Ihr nicht nur zu Fuß durch apokalyptische Szenarios, sondern setzt die Reise auf einem schwimmenden Baumstamm oder an Bord eines kleinen Schienenwagens fort.

Die Levels bergen nicht nur Schurken und Waffen, sondern offenbahren diverse andere Schätze. Neben frischer Lebensenergie sowie punktebringenden Münzen und Sternsymbolen, sackt Ihr im Idealfall eine bestimmte Batterie ein. Nur wenn Ihr diesen Gegenstand aufstöbert (er ist als Lebenselixier für Kildare gedacht), dürft Ihr einen Abschnitt verlassen. Ansonsten wird Euch der Zutritt zum nächsten Level verweigert.









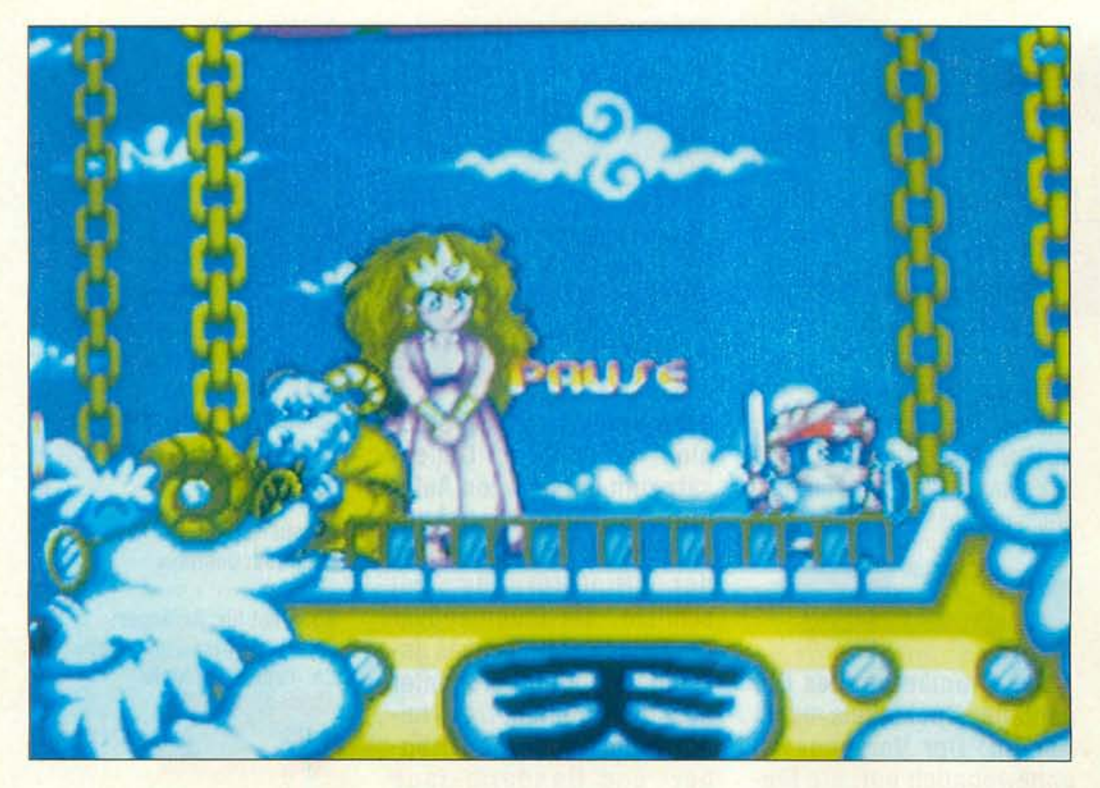
Auf der Suche nach den entführten Ex-Mutants schlüpft Ihr wahlweise in die Rolle der tapferen Krieger Ackroyd und Shannon

Spielertyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Soundmenü, 2 Spielfiguren
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark

66% Grafik
69% Musik
57% Soundeffekte

SPIEL-SPASS:





Als tapferer Ritter ohne Fehl' und Tadel befreit Ihr die schöne Prinzessin

Zwei Musketiere

Chiki Chiki Boys

Da wird der Nachwuchs begeistert sein! Die *Chiki Chiki Boys* spielen die Hauptrolle in einer weiteren Umsetzung der *Street Fighter, Ghosts'n' Ghouls* und *Mega-Man-Serie*-Erfinder Capcom. Diesmal hat sich Sega die Lizenz geschnappt und auf das Mega Drive portiert. Die beiden Zwillinge mit Schild und Schwert haben einfach alles, was Kinder und Junggebliebene lieben: Puzzige Gestalten mit großen runden Köpfen, Kulleraugen und kurze Beinchen. Dabei behauptet sich das Duo heldenhaft gegen eine Übermacht unterschiedlichster Gegner.

Vor dem Jump'n'Run-Start entscheidet Ihr Euch für einen der beiden Helden: Der Jüngere ist ein Meister der Magie, der ältere legendärer Degenfechter. Die Prinzessin, die Ihr während des Spiels rettet, würde gern Euren Namen wissen. Drei Runden gilt's zu überstehen: Die Erdrunde führt durch einen hügeligen Wald zur Taverne von Magma. Während der Himmelsmission könnt Ihr fliegen wie die Engel. Die dritte Herausforderung führt Euch in eine Unterwasserwelt. Eine Statuszeile dokumentiert während der Schlacht Eure Lebensenergie, den Punktestand, alle gesammelten Münzen und die Zahl der magischen Bomben. Kaum zu glauben, daß diese süßen Schoßhündchen, die sich beim Start in die Erdrunde anschleichen, Eure Feinde sind. Es kostet etwas Überwindung, den wuschligen Kläffern mit dem Schwert eins überzubraten. Nach dem ersten Biß ins Bein haut man freilich gnadenlos zu. Im Himmel wimmelt's ebenfalls von Engeln, Panzerknackerpiraten, sprenkelnden Duschen, dem Teufelchen auf Wolke 7 sowie ein wilder Wespenschwarm. Und alles erscheint fast gleichzeitig. Zum Atemholen bleibt da keine Zeit. Als Endgegner wartet eine doppelköpfige Schildkröte.









Mit Schild und Schwert kämpfen sich die beiden Zwillinge durch Wälder, über Berge und sogar in luftiger Höh' und tiefer See

gut

Schon der Start versetzt mich zurück in meine Kindheit. Keine der Figuren ist mir fremd, ich habe das Gefühl, als kämen sie alle direkt aus einem meiner alten Comicheftchen. Jedes kleinste Detail sieht man mit Kinderaugen: bunte Luftblasen unter Wasser, blubbernde Schnorchelfische, Krebse mit Omas Gebiß, jedes Element ein Volltreffer aus dem Babyparadies. Trotzdem stellt das Jump'n'Run-Abenteuer Ansprüche an den Joypad. Ein schneller Durchmarsch gelingt kaum. Nur für ernsthafte Controllerakrobaten ist die (keineswegs neue) Szenerie zu spielerisch-kindlich. Zu viele Feinde verderben manchmal die klare Linie und sind kein Ersatz für echte spielerische Herausforderungen. *mn*

Spielertyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Level-Anwahl

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 100 Mark

67% Grafik
65% Musik
56% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 70%

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

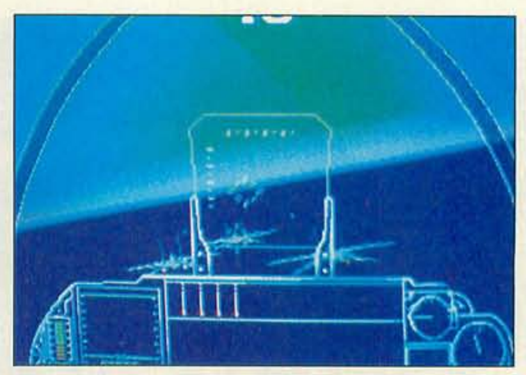
Abgeschossen

G-LOC

Fans von Segas erfolgreichen Hydraulikautomaten *After Burner* werden sich freuen: Nach zweijähriger Entwicklungsphase greifen nun auch Mega-Drive-Piloten auf einer waffenstarrenden F-14 Tomcat in die erbarmungslose Luftschlacht ein. Heikle Missionen führen Euch in gefährliche Krisengebiete: Terroristen greifen von einer Südseeinsel an; zur Abwehr vernichtet Ihr Kanonenboote und saust durch enge Felsschluchten, in denen Panzer lauern. Hat die F-14 eine Schlacht heil überstanden, steht eine kitzlige Landung auf dem im Meer tuckernden Flugzeugträger an. Gelingt es nicht, stürzt der Vogel ab. Wer geistesgegenwärtig an der Reißleine zieht, den rettet ein Fallschirm. Bei Kontakt mit feindlichen Schüssen verliert Ihr nur Energie. Zwischen den Missionen gebt Ihr Euer Geld für Raketen, eine bessere Panzerung und Treibstoff aus.

geht so

Das Drumherum des Düsenjäger-Spektakels macht Appetit: Der Vorspann ist ungewöhnlich gut, die Musik läßt einen inspirierten Soundprogrammierer vermuten und im Optionsmenü könnt Ihr nach Herzenslust 'rumspielen. Die kalte Dusche kommt mit Spielbeginn: *G-Loc* ist im Gegensatz zum imposanten Automatenvorbild recht anspruchslos. Das Scrolling der Hintergründe ist schlicht, die Flugmanöver der Feinde hätten etwas geschmeidiger und eleganter ausfallen können. Das Thema einer modernen Räuber- und Gendarm-Jagd wurde schon orgineller inszeniert. Wahre *After-Burner*-Fans sollten Ihr Geld besser für den Nachfolger zusammenhalten. *ak*



Flug in Gefahr: "After Burner"-Clone von Sega

Spielertyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark
60% Grafik
64% Musik
28% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **54%**

MEGA DRIVE

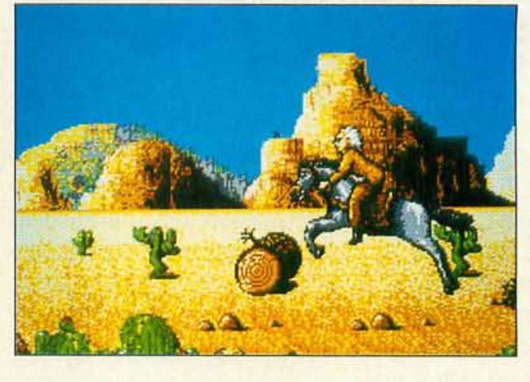
To be continued

Back to Future 3

Marty McFly ist vom Pech verfolgt: Gerade hat er die Pläne des hinterlistigen Biff Tannen im Jahr 1955 vereitelt, nun muß er Doc Brown retten, der mitsamt der Zeitmaschine ins Jahr 1885 teleportiert wurde. Sofort sucht Marty Docs 1955-Pendant auf – zusammen finden sie die Zeitmaschine in einem alten Bergwerk. Aber statt ins Jahr 1985 zurückzukehren, reist Marty kurz entschlossen noch weiter zurück: In 1885 will Marty seinen Freund vor einem Duell mit Biffs Opa Buford "Mad Doc" Tannen bewahren. Vier Abschnitte habt Ihr zu meistern: Im ersten Teil rettet Doc die liebenswerte Lehrerin Clara, die mit ihrer Kutsche geradewegs auf eine Schlucht zupoltert. Ihr springt über Hindernisse, sammelt Kleidungsstücke und verteidigt Euch gegen Cowboys. Nach dieser Strapaze sorgt Marty in der Schießbude für Furore, ehe er Bufords Bande mit Kuchentabletts abwehrt. Zum Schluß gelingt es den beiden Zeitreisenden, einen Zug zu kapern und die Zeitmaschine anzuschieben.

na ja

Das haben Marty und Doc nun wirklich nicht verdient: Vier Level sind nicht die Welt – außerdem lassen sich die Spielfiguren nur miserabel kontrollieren. In der Steuerung liegt das größte Manko des ansonsten recht abwechslungsreichen Spiels. Die Grafik kann man gerade noch verschmerzen und die Musik vermittelt zumindest ansatzweise eine gewisse Wild-West-Atmosphäre. Trotzdem kann ich nicht mal eingefleischten Fans des erfolgreichen Kinofilms empfehlen, für Back to the Future 3 den Revolvergurt umzuschnallen. *ak*



Mit einer Pferdestärke rettet Doc Brown seine geliebte Clara

Spielertyp: 
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Profis und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 120 Mark
47% Grafik
56% Musik
24% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **39%**

JOYRIDE CLUB

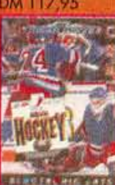
0 40/51 92 02


The Terminator
Nr. 111
DM 117,95


Corporation 3-D
Nr. 109 DM 114,95


Speedball 2
Nr. 108
DM 97,95


Sonic 2
Nr. 110
DM 117,95


NHLPA Hockey
Nr. 112
DM 117,95


Green Dog
Nr. 113 DM 117,95


Team USA Basketball
Nr. 114
DM 117,95


Church Rock
Nr. 115
DM 117,95



Magnum Pack das ultimative Mega Drive Paket mit 2 Action-Controllern und den 4 Superspielen Sonic the Hedgehoc, Italia World Cup, Columns und Super Hang on
Nr. 101
DM 359.-

Mega Drive mit 4 Spielen und 2 Controllern

GAME BOY

Gameboy komplett mit Tetris, Kopfhörer und Verbindungskabel
Nr. N401 DM 147,-





Tiny Toons
Nr. K401
DM 67,95



Track & Field
Nr. K402
DM 67,95


Turtles
Nr. K406
DM 67,95

Star Trek
Nr. K407
DM 67,95



Parodius
Nr. K403
DM 74,95

Spirit of F1
Nr. K408
DM 69,95

Probotector
Nr. K409
DM 69,95


Castlevania
Nr. K404
DM 67,95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Komplett mit dem Superspiel "Super Mario World" und einem Action-Controller.
Nr. N601 DM 295.-

Super Castlevania
Nr. L601
DM 124,50

Super Tutles
Nr. L602
DM 124,50


Addams Family
Nr. L601
DM 134,50


Lemmings
Nr. L602
DM 134,50


Axelay
Nr. L603
DM 134,50


Street-fighter II
Nr. K620
DM 134,50


F-ZERO
Nr. N602
DM 109,-


Super Probotector
Nr. L604
DM 124,95

JOYRIDE CLUB

4 CLUB-KATALOGE PRO JAHR

SPIELE-SPAß OHNE ENDE

KOSTENLOSE MITGLIEDSCHAFT

NUR 1 KAUF PRO QUARTAL

0 40/51 92 02

Bitte ausschneiden und einsenden an:

JOYRIDE CLUB
Micro Mailers
Borsteler Chaussee 85-99, Haus 8
2000 Hamburg 61 • Tel.: 040/51 92 02

CLUB-Mitglieder zahlen nur DM 7,95 Versandkosten.

CLUB-Mitglieder haben ein Rückgaberecht innerhalb 10 Tagen.

Bestellnummer	Menge	Gesamtpreis
Dankeschön	1	———

Überzeugt mich die Leistung des CLUBS, zahle ich den günstigen Preis für das **SUPER**-Angebot

☐ per beigefügtem Scheck ☐ nach Erhalt der Rechnung

(Gewünschte Zahlungsart bitte ankreuzen)

JOYRIDE CLUB

Bestellkarte + CLUB-ANTRAG

JA, ich möchte den Club kennenlernen ! Ich bin noch kein Mitglied im JOYRIDE-CLUB, darum beantrage ich die Mitgliedschaft im CLUB mit den vielen Vorteilen:

Meine Mitgliedschaft dauert zunächst 2 Jahre und verlängert sich jeweils um ein weiteres Jahr, falls ich nicht spätestens 3 Monate vor Ablauf des jeweiligen Mitgliedsjahres schriftlich kündige. Damit der CLUB auch weiterhin die günstigen Preise garantieren kann, kaufe ich mindestens 1x pro Quartal aus dem Katalog-Angebot.

VG 01/93

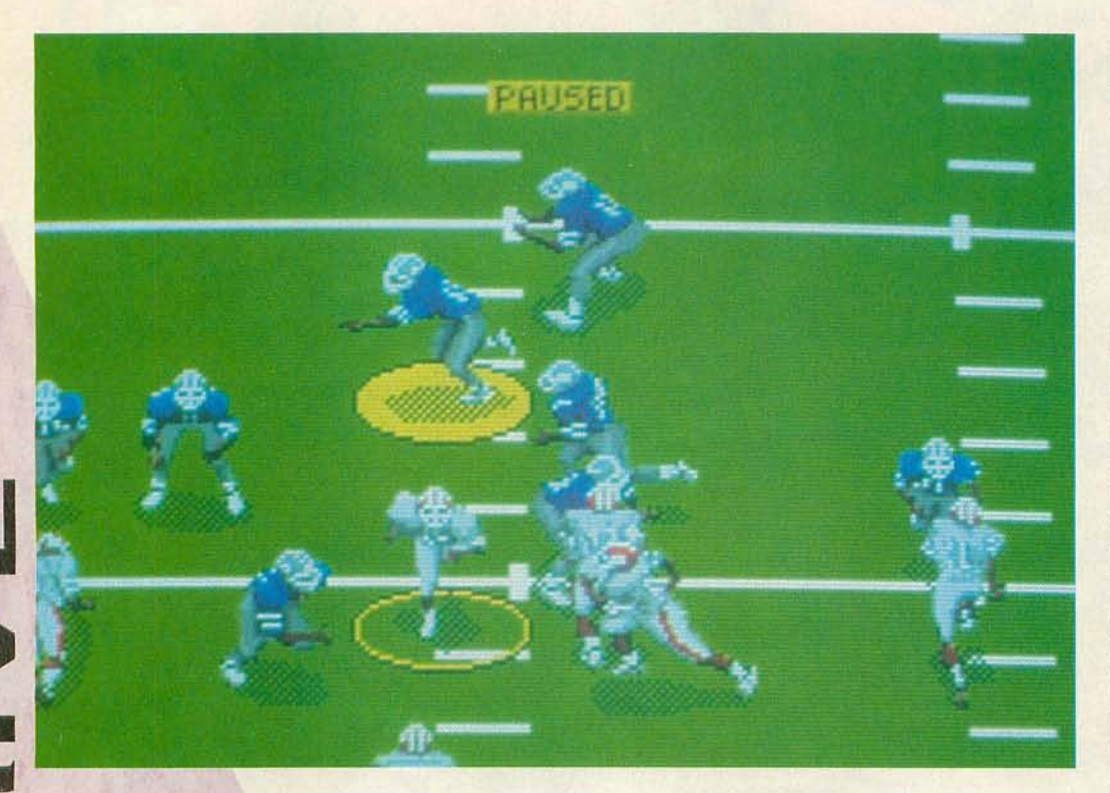
Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

Geburtsdatum

Datum Unterschrift (Bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)



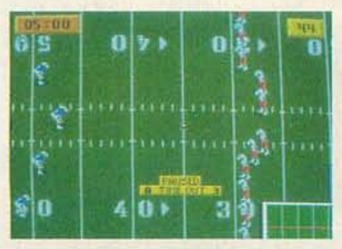
Bei Bedarf wird ins Spielgeschehen gezoomt und in Großaufnahme gespielt.

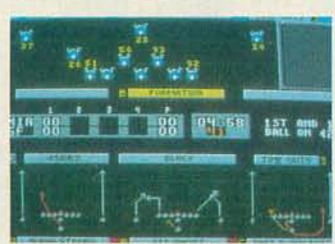
Monday Night
NFL Sportstalk Football '93

Meine sehr geehrten Damen und Herren, wir schalten um zum Monday-Night-Footballmatch direkt aus der NFL. "Es ist ein herrlicher Tag hier in Buffalo, wo die Bills gegen die Miami Dolphins spielen. Miami hat den Kickoff...und ein wunderschöner Kick. Der Bills-Spieler fängt, läuft nach links...und BOOM! Ein harter Tackle. Buffalo hat das erste Down an der eigenen 15-Yard-Linie"

Bei der Footballs-Simulation mit dem ellenlangen Namen *NFL Sportstalk Football starring Joe Montana* werden all Eure Aktionen von einem englischen Kommentator begleitet. Während des Spiels plappert er munter über Spielzüge, sagt Spielstand und die verbliebene Spielzeit an. Neben diesem akustischen Bonbon erwarten Euch alle NFL-Clubs mit ihren Logos. Jedes Team hat neben seinem Emblem und den Clubfarben einige Spezialspielzüge zu bieten. Außerdem gibt's im Handbuch eine kleine Individualstatistik für die Schlüsselpositionen jeder Mannschaft.

Auf dem Spielzugbildschirm (Playcall) bestimmt Ihr eine Formationen, die sich nach Euren Wünschen umbauen läßt. Dann wird die Taktik für das nächste Down ausgeklügelt. Auf dem Feld steuert Ihr den ballführenden Spieler. Damit Ihr wichtige Spieler im Auge behaltet, wird automatisch ins Spielfeld hineingezoomt. Ihr könnt allein oder mit einem Freund Vorbereitungsspiele oder eine komplette NFL-Saison mit 16 Spielen und folgenden Playoffs bestreiten.






Die Seitenansicht ist widerärmlich, Statistikfreaks bevorzugen die Blimp-View. Ihr könnt viele Playcalls und Teams wählen.

super

Unglaublich, aber wahr: Mit NFL Sportstalk Football kommt Sega beinahe an die Klasse der John-Madden-Module heran. Die mickrige Grafik des zweiten Teils kann jetzt in den übersichtlichen Überkopfmodus umgeschaltet werden. Die Animationen wurden erheblich verbessert und stellen einen neuen Football-Standard auf. Motivationsfördernd ist die Möglichkeit, "echte" NFL-Teams mit ihren Logos zu wählen. Doch trotz des luxuriösen Drumherums krankt auch der dritte Teil am alten Leiden: Für meinen Geschmack gibt's zu wenig Spielzüge.

Trotz kleiner Schönheitsfehler vermittelt NFL S.T.Football die Sportart prima. Die edle Aufmachung begeistert und übertrifft Marktführer John Madden um Längen, nur spielerisch kann NFL nicht ganz mithalten. Den Superbowl gewinnt der dritte Teil der Montana-*Reihe* nicht, trotzdem zählt's zur Football-Elite. *iz*



Spielertyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

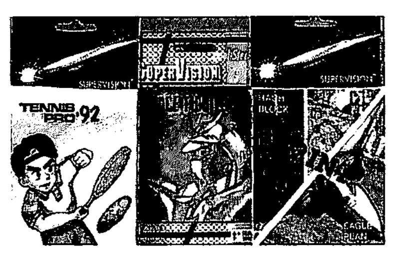
71% Grafik
66% Musik
77% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

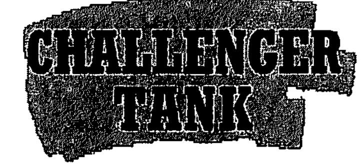
SUPER *Vision*

Obwohl das Super Vision nicht hält, was sein Name verspricht (siehe Test in *VIDEO GAMES 11/92*), stellen wir Euch eine Palette neuer Spiele vor, die ab sofort im Handel erhältlich sind. Hartung Spiele Berlin hat uns mit den Modulen versorgt. ak

Sieben neue Spiele für den Game-Boy-Clone Super Vision stellen wir diesen Monat vor. Diesmal sind sogar einige Sportspiele mit dabei.



Neue Verpackung: Klein, aber mit umweltschädlicher Plastikeinlage.



Panzerschlacht im Graustufen-Millieu. Im Challenger-Tank rollt Ihr durch Kriegsgebiete. Es wimmelt von gegnerischen Panzern, Abwehrraketen und Flakgeschützen. An Felsbrocken und Brücken vorbei zieht sich Eure Kettenspur im Wüstensand. Haltet Ihr lange genug stand, tauchen Extras auf, die einen Dreiwegschuß spendieren. Lebensenergie gibt's beizeiten auch. Durch die ungünstige Steuerung, bei der alle wichtigen Aktionen auf die beiden Feuerknöpfe verteilt sind, kommt vor allem im hitzigen Duell sieben-gegen-einen Verwirrung auf.

Features: Continue, High-Score-Liste
Spielspaß: 26%



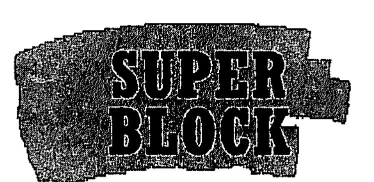
Mit sieben Disziplinen ist die Sportsammlung *Olympic Trials* gesegnet. Ihr beweist Eure sportlichen Fähigkeiten im Hürdenlauf, Weitsprung, Bogenschießen, beim Ballversenken und im Ruderboot. In der letzten Disziplin schwingt Ihr Euch auf Euer getuntes Rennrad. Trotz des vielfältigen Angebots und vorbildlicher Grafik, macht *Olympic Trails* nicht mal hartgesottenen Sportspielfans Spaß: Die Steuerung ist derart katastrophal, daß Euch keine Chance auf gute Zeiten bleibt – zumal einige Disziplinen äußerst witzlos zusammengebastelt wurden.

Features: -2 Spielmodi, Continue
Spielspaß: 27%



Auf dem Sportspielsektor tat sich auf dem Super Vision bislang recht wenig. Jetzt jagen die *Sssnake*-Designer B.I.T.S. zwei kümmerliche Spieler-Sprites über den Platz -- frei dem vorbildlichen Tennis auf den GameBoy nachempfunden. Spielspaß kommt trotz der brauchbaren Grafik nicht auf: Der LCD-Sportler hat nur zwei Schläge drauf, die Ihr kaum variieren könnt. Auch die Soundeffekte sind dahingesudelt: Die Zuschauer übergeben sich nach einem As und die Ballgeräusche klingen wie platzende Seifenblasen.

Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Spielspaß: 37%



Bei diesem Spiel werden gestapelte Blöcke weggeschossen, eine bestimmte Anzahl muß allerdings stehenbleiben. Ihr steuert ein kleines Männchen, das sich in einem Gang am rechten Bildschirmrand abrackert und Kästen mit verschiedenen Zeichen in die Hand bekommt. Schießt Ihr auf einen Block mit dem gleichen Symbol, verschwindet er. Erwischt Ihr den falschen Block, dürft Ihr mit Continue nochmal ran. Bei ausgeschalteter Musik ist *Super Block* ein genießbares Knobelspiel, die Qualitäten eines *Tetris* hat's aber bei weitem nicht.

Features: 3 Spielmodi, Continue
Spielspaß: 43%



Ihr seid ein intergalaktischer Held und habt die Aufgabe, den Weltraum vor allgegenwärtigen Außerirdischen zu schützen. Bei *Space Fighter* stehen drei Spielfiguren zur Wahl. Die Szenen beobachtet Ihr von schräg oben. Ihr begegnet feindlichen Robotern und Mutanten, Fallen und Hindernissen. Berührt Ihr ein spezielles Feld, könnt Ihr die Spielfigur wechseln und damit die Waffe austauschen. Bei *Space Fighter* stimmt leider gar nichts: Klobige Minigrafik, unbrauchbare Musik und ein Spielprinzip von anno dazumal. Fazit: Zum auf den Mond Schießen!

Features: Continue
Spielspaß: 19%

ALIEN

Alien ist das erste reinrassige Weltraum-Ballerspiel für Hartungs Handheld. Euer kleiner Einmann-Raumer feuert auf alles, was sich bewegt – entweder mit normalen Laser oder einem hochgerüsteten Breitband-Laser. Bemerkenswerterweise gibts nur Schiffe und keine Bodenstationen. Dafür haben sich die Designer gleich zwei verschiedene Raumschifftypen ausgedacht: Die einen schießen gezielt in Eure Richtung, die anderen fliegen bedingungslos auf Euch zu und lassen sich nur per Mega-Laser zerstören. Viel luftleerer Raum, wenig Pepp.

Features: Continue, High-Score-Liste
Spielspaß: 21%



CHAOS

Das auch den besten Zeitschriften Fehler und kleine Patzer in Rechtschreibung und Layout passieren, ist bekannt. Was Ihr Euch aber in der Ausgabe 11/92 geleistet habt, geht auf keine noch so abgehärtete "Kuhhaut". Paradebeispiel sind die Testseiten 124/125: Im Super Off Road-Test steht in der ersten Spalte haargenau derselbe Text wie beim vorhergehenden Baseball Heroes-Test. Wurde die Einleitung von Super Off Road nie geschrieben, oder hat da jemand Mist gebaut? Falls Ihr die Originalspalte noch irgendwo auftreiben könnt, bitte ich Euch sie hier auf den Leserseiten nachträglich abzudrucken.
Außerdem scheint Euer Korrektorat bei zwei fettgedruckten Überschriften gepennt zu haben. Auf Seite 26 entdeckte ich folgendes Wort: "Proffesor". Entweder ist das ein mir unbekannter Fachbegriff oder Ihr habt Euch vertan und es sollte "Professor" heißen.
Der zweite Überschriftenpatzer machte sich auf Seite 32 breit: Die "Engine Ereignisse" leiden in der vorletzten Silbe unter akutem Vitamin-"I"-Mangel.
Also, liebe Leute, Aktualität hat zwar Priorität, aber achtet in Zukunft bitte mehr auf Verwechslungen – bei Bildunterschriften und Texten – und Rechtschreibfehler in Überschriften, die selbst dem exzessivsten Legastheniker auf der Netzhaut brennen.

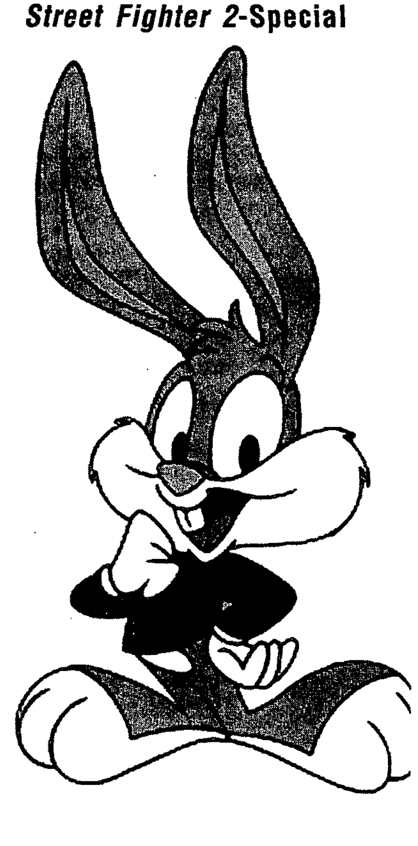
Sven Espenschied, Bensberg

Eine neue VIDEO GAMES, ein neues Leserforum: Kaum hat der Redaktionsreißwolf die antiquierten Leserbriefseiten aus den Gründungszeiten der VIDEO GAMES verdaut, schon macht sich der Nachfolger MAIL-O-MANIA breit. Was uns jetzt noch fehlt ist der passende Zündstoff: Ob Lob, Kritik, Frust oder Begeisterung — Eure Meinung zählt! Als besonderen Anreiz ernennen wir ab VIDEO GAMES 3/93 (wenn Ihr diese Zeilen lest, geht die Nummer zwei bereits in den Druck) in jeder Ausgabe den Brief des Monats. Die Beurteilungskriterien zum Brief des Monats wechseln dabei ständig, Hauptsache Eure Zuschrift ist originell. Ebenso abgedreht wie der Brief sieht dann Eure Entlohnung aus: Jeden Monat stiftet ein VIDEO-GAMES-Redakteur ein markantes Schmankerl von seinem chaotischen Arbeitsplatz. Wer auf freakige Überraschungen steht, schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion


MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar / München

Ein gekonnter Griff ins Zeitschriftenregal im schmuddeligen Kiosk an der Ecke, und schon hielt ich die "dicke" VIDEO GAMES 11/92 in meinen zittrigen Händen. Knapp 150 Seiten Gesamtumfang — fühlte sich gut an! Als eingefleischter *Street Fighter 2*-Zocker war ich natürlich besonders auf das Special gespannt. Bei genauerer Betrachtung der Seite 104 wunderte ich mich über die seltsame Bildzuordnung — die hinzugezogene Lupe bestätigte meinen Verdacht: Unter dem "Vega"-Kopf stand derr "Balrog"-Text, und zum krönenden Abschluß der Inferno-Spalte prangerten darunter drei "M.Bison"-Screenshots.
Die folgenden drei Charakterisierungen waren ebenso chaotisch aufgemischt. Um mir schlaflose Nächte zu ersparen und endlich wieder ein geregeltes Leben mit einem voll intakten *Street Fighter 2*-Special



030 694 48 62
11 - 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

DIE TRAUMFABRIK
SPIELE GmbH

030 693 72 45
040 490 83 94
11 - 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

GAME BOY

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Game Boy inc Tetris 1 Jahr Garantie	149,95	F-15 Str. Eagle us	69,95
		Faceball 2000 us	69,95
Adventure Island dt	69,95	Fighting Simul. us	69,95
Amazing Tator us	69,95	F. Fantasy Lg 1 us	84,95
Asteriods us	69,95	F. Fantasy Lg 2 us	84,95
Batman 2 dt	69,95*	F. Fantasy Adv us	84,95
Battletoads dt	69,95	Flintstones us	69,95*
Blues Brothers dt	69,95*	Hook us	69,95
Bonks Adventure us	69,95*	Jack Nickl. Golf us	69,95
Boulder Dash us	69,95	Kick Off dt	69,95
Boxxle 2 us	69,95	Lemmings us	69,95*
Castellian us	69,95	Looney Tunes us	69,95*
Castlevania 2 dt	69,95*	Marble Madness us	69,95
Duck Tales dt	69,95	Mega Man 2 us	69,95
Dynablasters dt	69,95	Mega Man 3 us	69,95*

World of Illusion
And the Mickey Mouse continues !!! Zum 3. Mal geht's hüpfend und springend über den Bildschirm. Und..... um Längen besser als beim etwas müde geratenen 2. Teil.
MD 114,95* GG i.V.

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Mickey Mouse dt	69,95	Speedball 2 us	69,95
Mickys D. Chase us	69,95	Star Wars us	69,95
Monopoly us	79,95	Super Mario 1 dt	59,95
Nemesis 2 dt	69,95*	Super Mario 2 us	69,95
Nobunagas Amb. us	84,95	Sword of Hope us	79,95
Parassol Stars us	69,95*	Tiny Toons 1 dt	69,95
Parodius dt	69,95	Track Meet dt	69,95
Populous us	79,95*	Track & Field dt	69,95
Pyramids of Ra us	69,95*	Turtles 2 dt	69,95
Prince of Persia us	69,95	Turrican dt	69,95
Rampart us	79,95*	Ultima-Runes... us	69,95
Rolans Curse 2 us	69,95	Univers. Soldiers dt	69,95*
Sagaia jp	79,95	Wizardry us	84,95*
Shanghai us	69,95	WWF Wrestl. 2 dt	69,95*
Simpsons dt	69,95	Xenon 2 us	69,95

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

SUPER NINTENDO

Artikel	Preis
SUPER NINTENDO Dt. inc. Super Mario Joypad Scart-Kabel 1/2 Jahr Garantie	299,95
SUPER NINTENDO 60 Hz inc. Super Mario 2 Joypads Scart-Kabel 1 Jahr Garantie	449,-
ADAPTER für US und Jp. Spiele	49,95
ACTION REPLAY PRO	149,95
JOYPAD (auch am dt. Super Nintendo mit Dauerfeuer + var. Geschwindigkeiten	59,95
MARIO PAINT dt. inc. Mouse	109,95
STREETFIGHTER-2-JOYBOARD (lauffähig auch am dt. Super Nintendo)	199,95
Act Raiser us	139,95
Addams Family us	139,95
Advanced Military Commander 1 jp	149,95
Adventure Island us	139,95
American Gladiators us	139,95*
Arcana us	139,95
Axelay dt	129,95*
Battletoads jp	139,95*
Bulls vs Lakers us	139,95*
Castlevania 4 dt	129,95
Chuck Rock us	139,95
David Crane's Amazing Tennis us	139,95
Desert Strike us	139,95
Dinosaurs (Dino-City) us	139,95
Dragons Lair us	139,95*
Dungeonmaster us	149,95*
Dynablasters (Bomber Boy) jp	139,95*
Equinox jp	139,95*
Ex-Mutants jp	139,95*
F-15 Strike Eagle us	149,95*
Faceball 2000 us	139,95
Fatal Fury jp	139,95*
Final Fantasy Legend 2 us	149,95
Final Fantasy Legend Mystic Quest us	109,95
Full Metale Planete jp	139,95*
F-Zero dt	109,95
Gods us	139,95
Hit the Ice us	139,95*

Über 2000 lieferbare Spiele

SUPER NINTENDO

Spiel	Preis
Hook us	139,95
Joe & Mac dt	129,95
Jimmy Conors Tennis us	139,95*
John Madden Football 93 us	139,95
King of Monsters us	139,95
Lemmings 1 dt	139,95
Master of Monsters jp	149,95*
Mech Warrior us	139,95*
Mickey Mouse Magical Quest us	139,95*
Might & Magic 2 us	149,95*
NHLPA Hockey 93 (EA Hockey) us	139,95*
Out of this World us	149,95*
Parodius dt	129,95*
PGA Golf 1 us	139,95
Pilot Wings dt	109,95*
Pipe Dream jp	139,95
Populous 1 dt	139,95*
Populous 2 jp	139,95*
Prince of Persia dt	129,95*
Railroad Tycoon us	149,95*
Rampart us	139,95
Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
Shadow of the Beast 1 us	139,95*
Sim City dt	139,95*
Sim Earth us	149,95*
Soul Blader us	139,95
Spiderman vs X-Men dt	129,95*
Spindizzy Worlds jp	129,95
Streetfighter 2 dt	109,95
Super Aleste (Space Megaforce) us	139,95
Super Baseball 2020 us	139,95*
Super Battletank us	139,95
Super Dunk Shot (NCAA Basketball) us	139,95
Super Ghouls n' Ghosts dt	129,95*
Super Mario Kart us	139,95
Super Pang us	139,95
Super Pinball (Dragons Fury) jp	139,95*
Super Play Action Football us	139,95*
Super Probotector dt	129,95

Software zum Anfassen

SUPER NINTENDO

Spiel	Preis
Super Shanghai jp	139,95
Super Smash TV dt	129,95*
Super Soccer dt	109,95
Super Star Wars us	139,95*
Super SWIF jp	139,95*
Turtles 4 dt	129,95
Ultima 6 us	149,95*
Ultimate Football us	139,95*
Ultrabots us	139,95*
Warpspeed jp	139,95*
Wing Commander 1 us	139,95*
Wings 2 (Sky Mission) us	139,95
Wizarddry 5 ??	139,95*
WWF Superstars 1 dt	139,95
Zelda 3 dt	109,95

» Final Fantasy «
Der Klassiker unter den Konsolen-RollenspielenMystical Quest ist der jüngste Sproß (hoffentlich) endlosen Serie. Leider nur für SNES-Freaks erhältlich.
SNES 109,95

NEO GEO

Artikel	Preis
Neo Geo RGB o. PAL m. 1 Joypad + Netzteil	749,-
Art of Fighting	349,95
Baseballstars 2	349,95
Burning Fight	349,95
King of Monsters 2	349,95
Last Resort	349,95
Mutation Nation	329,95
Ninja Commando	349,95
Robo Army	299,95
SenGoKu 2	349,95
Soccer	349,95
View Point	399,95
World Heroes	399,95

Berlins allergrößtes Lager

!! Seit 30.10.92 auch in Hamburg !!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47
100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Ladengeschäft

Montag - Freitag 10 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h
langer Samstag 10 - 18.00 h

DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50
300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner , Filialleiter und
- Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
- Team zu arbeiten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

030/6944156 Info-Anrufbeantworter
030/6944256 Fax-Line

GAME GEAR

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Game Gear DT. inc Sonic + Netzteil	324,-	Mickey Mouse 1 dt	74,95
		Monacco GP 2 dt	79,95*
TV Tuner	189,95	Olympic Gold dt	79,95
A. Agassi Tennis us	79,95*	Phant. Star Adv. us	89,95*
Alien 3 dt	84,95*	Prince of Persia us	79,95*
Aleste jp	79,95	Rampart us	84,95
Axe Battler us	69,95	Shinobi 1 dt	74,95
Batman Returns dt.	84,95*	Shinobi 2 jp	79,95*
Chuck Rock dt	79,95	Sonic 2 ??	79,95*
Crystal Warriors us	79,95	Streets of Rage us	79,95*
D. Robinson S.C. us	79,95*	Super Off Road dt	84,95*
Lucky D. Capers dt	79,95	Super Smash TV dt	79,95*
J. Montana Footb. dt	79,95	Tazmania us	79,95
Leaderboard Golf dt	79,95	Terminator dt	79,95*
Lemmings dt.	84,95*	Wonderboy 2 dt	84,95

»»» Rampart «««
Die Umsetzung des Tengen-Automaten auf alle Konsolen und Handhelds ist (fast) vollbracht. Die muntere Burgenschlacht m. Tetris-Zwischenspiel ist schlicht genial !!!
SNES 139,95 MD 119,95 L 79,95 GB+GG iV

ATARI LYNX

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Lynx 2 Dt. 1 Jahr Garantie	189,-	Klax us	79,95
		Lemmings us	79,95*
Awesome Golf us	79,95	NFL Football us	79,95
Baseball Heroes us	79,95*	Pinball Jam us	79,95
Bill & Teds Adv. us	79,95	Rampart us	79,95
Block Out us	79,95	Shadow of Beast us	79,95
Blue Lightning us	69,95	Shanghai us	79,95
Checkered Flag us	69,95	Slime World us	69,95
Dracula us	79,95*	Steel Talons us	79,95
Eye of Beholder us	89,95*	Super Off Road us	79,95*
Guardians us	89,95*	Toki us	79,95
Hockey us	79,95	Warbirds us	69,95
Ishido us	79,95	XY Bots us	79,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

MEGA DRIVE

Artikel	Preis
Mega Drive m 4 Spielen 2 Joypads 1 Jahr Gar.	369,-
Action Replay Pro	149,95
Arcade Power Stick	109,95
CD's	diverse
Infrarot-Joypad-Set mit 2 Joypads	89,95
Japan-Adapter	49,95
Joypad	49,95
3 rd World War jp	149,95*
7 Cities of Gold us	119,95*
Abrams Battletank u	119,95
A-Train us	129,95*
Aleste jp	119,95
Alien 3 dt	119,95*
Andre Agassi Tennis us	109,95*
Atomic Runner us	109,95
Batman 1 us	119,95
Batman Returns dt	119,95*
Black Crypt us	134,95*
Buck Rogers 1 us	129,95
Bulls vs Lakers us	119,95
Chakan us	119,95
Chiki Chiki Boys ??	109,95*
Chuck Rock dt	119,95
David Cranes Amazing Tennis us	119,95*
David Robinsons Supreme Court us	119,95
Desert Strike us	139,95
Dragons Fury (vorher Devil Crash) dt	119,95
Evander Holyfield Boxing us	119,95
European Club Soccer dt	109,95
Ex Mutants dt	119,95*
F-15 Strike Eagle 2 us	129,95*
Faceball 2000 us	119,95*
Flintstones us	119,95*
Galahad us	119,95
Games - Winter Challenge dt	109,95
Games - Summer Challenge us	109,95*
Gemfire us	139,95
Ghouls n' Ghosts dt	119,95
Gley Lancer us	119,95*

Himmmmmlische Preise

MEGA DRIVE

Spiel	Preis
Gods us	119,95
Grandslam us	119,95*
Greendog us	109,95
Hit the Ice us	119,95*
James Bond us	119,95*
James Pond 2 - Robocop dt	109,95
James Pond 3 - Aquatic Games dt	119,95
Jennifer Capriati Tennis us	119,95
Joe Montana Football 3 us	119,95
John Madden Football 93 us	119,95*
King Salmon us	119,95*
Landstalker us	129,95*
Lemmings dt	109,95
LHX Attack Chopper us	119,95
Lord of the Rings 1 us	139,95*
Lotus Turbo Challenge 1 us	109,95*
Master of Monsters us	149,95
Mega lo Mania us	129,95*
Mickey Mouse - Castle of Illusion dt	114,95
Mickey Mouse - Fantasia dt	114,95
Mickey Mouse - World of Illusion ??	114,95*
Might & Magic 2 us	139,95
Might & Magic 3 us	139,95*
Monacco GP 2 dt	119,95
NHLPA Hockey 93 dt	119,95
Ninja Gaiden dt.	119,95*
Olympic Gold dt	109,95
PGA Golf 1 us	114,95
Phantasy Star 2 mit Hintbook dt	149,95
Phantasy Star 3 dt	134,95
Populous 1 dt	119,95
Powermonger us	129,95*
Predator 2 dt	119,95*
Quakshot dt	109,95
Rampart us	119,95
RBI Baseball 4 us	119,95*
Revenge of Shinobi 1 dt	99,95
Revenge of Shinobi 2 ??	109,95*
Road Rash 2 jp	119,95*

Einfach probieren und Staunen

MEGA DRIVE

Spiel	Preis
Road Riot us	119,95
Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
Shadow of the Beast 2 us	119,95*
Shining in the Darkness 1 us	129,95
Shining Force us	149,95*
Side Pocket us	119,95
Sonic 2 dt	119,95
Speedball 2 us	109,95*
Sports Talk Baseball us	119,95
Starflight 1 us	139,95
Star Odyssey us	139,95*
Steel Talons us	119,95
Streets of Rage 2 dt	139,95*
Super Battletank us	119,95*
Super Smash TV dt	119,95*

»› Lemmings «‹
Ein weiterer Computerspiel-Klassiker auf Modul. Perfekt umgesetzt und angepaßt an eine Joypad-Steuerung. Zeigt den putzigen Selbstmördern , wo's lang geht.....
SNES 139,95 MD 109,95 L 79,95 GB+GG iV

Spiel	Preis
Team USA Basketeball us	119,95
Terminator 1 dt	119,95
Thunderforce 3 us	129,95
Thunderforce 4 dt	119,95*
Toki us	109,95
Twinkle Tale us	119,95
Uncharted Waters us	139,95
Warriors of Eternal Sun dt	139,95
Warriors of Rome 2 us	139,95
Warsong us	129,95
Wonderboy in Monsterworld (5) dt	139,95
World Class Leaderboard us	129,95*
WWF Superstars 1 dt	119,95*
Xenon 2 us	109,95*
Young Indiana Jones us	119,95*

Himmmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 6,50 DM , bis 300 DM: 4,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Etliche Games waren trotz diverser Termine bei Anzeigenschluß (12.11.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen hoffentlich eingetroffen (wenn die Hersteller zur Abwechslung wenigstens den 2. bzw. 3. Termin einhalten). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg besucht bitte unsere zentral gelegenen Ladengeschäfte.

führen zu können, gab's nur eine Lösung: Erneut raus ins feuchte Oktoberwetter und mit 4,90 Mark bewaffnet in den Stink-Kiosk um noch eine *VIDEO GAMES* zu erstehen. Zu Hause angekommen schnappte ich mir eine Schere und degradierte ein Exemplar Eures Magazins zum Ersatzteillager. Ergebnis: Nach einer erfolgreich durchgeführten Umkleboperation war ich stolzer Besitzer eines "voll funktionsfähigen" Specials. Fehlerstelle Nummer eins war behoben und ich machte mich an die restlichen 45 Seiten. Ganze zehn Mal konnte ich gutgelaunt blättern, bis mir der *Super Off Road*-Test die gerade wiedererlernte Sprache verschlug: Die Einleitung der *Baseball Heroes* hatte auch auf dieser Seite die Regie übernommen. Zwei Tage blätterte ich mich Stadt-weit durch sämtliche *VIDEO-GAMES*-Auslagen, aber alle Exemplare wiesen den selben Fehler auf. Meine Bitte: Druckt den fehlenden Textabschnitt irgendwie, irgendwo in einer der nächsten Ausgaben ab, und gebt mir so meinen verdienten Leserfrieden zurück.

Paenzo Enis, Dortmund

Beim zehnseitigen *Street Fighter 2*-Special rissen die letzten fünf Nervenstränge unseres strapazierten Montagepersonals. Aus Zeitdruck und einer schwer überblickbaren Schwemme von Fotomaterial resultierte die chaotische und "nicht ordnungsgemäße" Seite 104. Die beiden verpatzten Überschriften "Proffesor" und "Ereignsse" gingen wie alle anderen Texte und Headlines durch's Korrektorat. Die Rechtschreibfehler schlichen sich erst beim Umsetzen auf DTP (Desktop Publishing) ein. Trotzdem hätten wir bei der Begutachtung der Layoutseiten die beiden "dikken" Patzer entdecken müssen — Sorry!

Die als vermißt erklärte *Super Off Road*-Spalte tragen wir hiermit nach:

"Mit knatterndem Motor steht Euer Wagen am Start, der erste Gang ist eingelegt, Euer Blick starr nach vorne gerichtet. Der Starter hebt die Flagge — und vier hochgezüchtete Buggybolliden rempeln sich auf die Startgerade. Der blaue Flitzer wird schon auf den ersten Metern in die Strohballen buxiert, den roten zerlegt's in der großen Schlammpfütze. Der gelbe Raser

WOLF SOFT
Hard & Software - Versand
Schulstraße 3
5450 Neuwied 22
Fax: 0 26 22 / 8 35 83
Tel.: 0 26 22 / 8 35 17

PC ENGINE
Turbo Duo incl. 5 Games 799,94
Turbo Duo incl. Japan - Kompatibilität 849,94
PC-Engine GT 469,94
Colorbooster 49,-
3er Set Cards 119,94
Star Parodia 119,-
Vulcan Venture (Gradius 2) 119,94
Air Zonk (Bonk 3) 119,94
Bomberman 93 119,94

MAK The Original
! Neu ! Verleih von Platinen
Automatenkonsole MAK 499,-
MAK incl. Stick + Spiel 729,-
Platinen ab 149,-
Top Games lieferbar wie:
Streetfighters 2-Sunset Riders-Vendetta-King of Dragons-u.a.
ca. 100 Titel ab Lager!

NEO GEO
Goldset (Spiel + 2ter Stick) 1099,-
Grundgerät incl. Schalter 50/60 Hz 788,-
Roboarmy 299,-
Last Resort 349,94
Art of Fighting (genial !) 399,94
View Point a.A.
Spiele ab 189,94
RGB Kabel 39,94

SUPER NES
S-NES dt. incl. Mario 299,98
S-NES dt.ohne Spiel 199,98
S-NES us. 60 Hz incl. 2 Games 495,98
S-NES dt. incl RGB Kabel 259,98
RGB Kabel incl. Booster & Hifianschluß 89,98
Konami Games ab 119,98
Street Fighter 2 dt. 99,98
Star Wars us. 139,98
Mystical Quest (Micky Mouse) 139,98
jap. Games ab 59,98
Axelay dt. a.A.

MEGA DRIVE
Magnum Set 379,97
NHL PAH Hockey 93 109,97
Thunderforce 4 119,97
Sonic 2 109,97
World of Illusion (Mickey + Donald) 109,97

Accesoires
An- u. Verkauf von Gebrauchtwaren
Reparaturen
Sega Umschalter 50/60 Hz und jap/engl. 70,-
Neo Geo Umschalter 50/60 Hz 50,-
Anschlußkabel für Comm. 1084 Monitore u.A.
RGB Umschalter für Videospiele (endlich kein umstöpseln mehr)

Neu ! jetzt auch Gameboyspiele lieferbar ab 39,97 DM

Weihnachtsangebot:
Mega Drive Spiele
3er Set 179,- DM

hat weder Eure Superbreitreifen noch Euren Turbolader unter der Haube — schon nach der ersten Kurve liegt Ihr glasklar in Führung. Impressionen von einem *Super Off Road*-Start. Nach Super Nintendo, Mega Drive und Master System wird auch das Game Gear mit der Umsetzung des Spielautomatenklassikers von Leland bedient. Wie beim Original steuert Ihr einen von vier Buggys, die über eine Sandkasten-Landschaft heizen. Auf dem Spielfeld liegen hinderliche Holzkisten, Fässer und Felsbrocken. Pfützen, Öllachen und Sprungschanzen kommen Euch ebenfalls unter die Räder."

NINTENDO-TRAUER

So, jetzt ist es aber endgültig aus! Ich könnte vor Wut platzen! Warum? Das kam so: Ich hatte den Entschluß gefaßt, mir Super Mario Kart (in Eurem Test hatte das Spiel mit "super" abgeschnitten) zuzulegen und rief diesbezüglich auch gleich bei ein paar Händlern an. Die meinten: "Ja, das haben wir da. Es funktioniert — aber nicht auf dem deutschen Super Nintendo." Das wollte ich einfach nicht glauben, also rief ich noch andere Versandhändler an. Aber das Ergebnis blieb das gleiche. Da hat Nintendo doch wirklich irgendeinen blöden Spezialchip in das Modul eingebaut bei dem sogar mein Doppeladapter Kontakt-knirschend aufgibt. Daher meine Fragen: Wird das in Zukunft bei noch mehr Spielen so sein? Wird es einen neuen Adapter geben, der diesen Spezialchip überlistet? Warum macht Nintendo das überhaupt? Eine Bitte noch: Bringt doch mal wieder einen Joystick- bzw. Joypad-Test!

Tobias Schloßmann, Berlin

Ob auch bei weiteren Neuerscheinungen ein Spezialchip im Modul integriert ist, weiß nur Nintendo (und wird's sicherlich niemandem verraten!). Theoretisch überlistet folgender Trick den neuen Importschutz: Sobald *Super Mario Kart* offiziell als deutsche Version erhältlich ist (laut Herstellerangaben Frühjahr '93), solltet Ihr mit dem Modul als Dummy am hinteren Port des Doppeladapters auch in den Genuß "Coprozessor"-unterstützter Importe kommen — garantieren können wir Euch das allerdings nicht (Ausprobieren auf eigene Gefahr!). Warum Nintendo das überhaupt macht? Was Ihr an japanischen und amerikanischen Modulen bei den Versandhändlern bekommt sind Importe. Nintendo hat bis auf die Herstellung und Auslieferung in Japan bzw. in den USA nichts mit dem weiteren Geschäft zu tun. Bringt der Videospielkonzern seine Produkte wiederum offiziell in Deutschland auf den Markt, unterliegen Preisgestaltung und Lieferbedingungen seiner Kontrolle. Bei Importen habt Ihr den Vorteil der Aktualität, dafür bietet Euch ein offizieller Titel eine deutsche Anleitung und manchmal sogar deutsche Bildschirmtexte. Den gewünschten Zubehörtest findest Du in dieser Ausgabe.



Chaud-Soft
Gurtenweg 50
CH-3074 Muri/Bern
Telefon ab 17.00 Uhr/Fax
24 h: 0041/(0)31/9527304

SNES (US)		Mega Drive		Neo Geo Pal	650,-
Univ. Adapter	40,-	Game Adapter	30,-	Baseball Stars II	230,-
Final Fantasy II	118,-	688 Attack Sub	116,-	Fatal Fury	290,-
Lemmings	107,-	Afterburner II	75,-	K. of Monsters II	290,-
Super Soccer	97,-	Desert Strike	89,-	Mutation Nation	269,-
Streetfighter II	135,-	Ghouls & Ghost	65,-	NAM 1975	195,-
Ghouls & Ghost	102,-	Golden Axe II	60,-		
Sim City	94,-	Tazmania	88,-	Verlangen Sie unsere	
Zelda III	102,-	Wonderboy V	97,-	Gratisliste!	

(SNES (US) 320,-)

VIDEOSPIELE BAIER 02309/74091 15.00 - 18.30 h

Game Boy		NES		Mega Drive		PC-Engine jp	
Battletoads	60	BuckeyOHare	105	Japan Adapter	25	Aeroblaster	105
Adv. Island	45	Solomons Key	60	Whip Rush	25	Bomberman	105
Bubble Bobble	45	Bubble Bobble	80	Aero Blaster	65	Chackie Chan	105
Ghostbusters	45	Castlevania	90	Zero Wing	55	Hero Tonma	75
Boxxle	53	Solstice	70	Batman	60	Gunhed	105
Gremlins 2	50	Tiny Toon	90	Desert Strike	80	Liquid Kids	90
Castlevania 2	50	Star Wars	105	Rainbow Island	75	Parodius	105
Killertomatoe	60	Super Mario 3	90	Kid Chamelion	55	PC-Kid I + II	95
Duck Tales	50	Parodius	110	Mickey Mouse	60	Rabio Lepus	25
Kwirk	43			Quackshot	55	Power Sports	95
Mega Man	40	**Super NES**		Super Monaco 2	70	C.Adv. Island	95
Nemesis 2	50	Grundgerät	300	**Game Gear**		G. of Thunder	95
R-Type	40	Adapter	40	Batman Returns	45	Twin Bee	90
Parodius	50	Dinosaurs	105	Chuck Rock	45	Star Peroger	105
Super Mario 2	50	F-Zero	93	Donald Duck	40	Gomola Speed	25
Tiny Toon	45	Castlevania	113	Mickey Mouse	45	Toilet Kids	50
Turtles	45	Streetfight 2	93	**Mastersystem**		PC-Kid III	105
		Super Aleste	105	Asterix	88	Gradius II	105
Lynx		S.Probotect.	113	Chuck Rock	88	Salamander	75
Lynx 2	185	Hook	105	Donald Duck	88	New Z.landstory	75
Batman	68	Pr. of Persia	105	R-Type	70	Fantasy Zone	75
Hockey	68	Super-R-Type	93	Super Monaco 2	77	P. of Persia	85
Toki	68	Super Soccer	93	Terminator	88	Bonanza Broth.	95
Turbo Sub	63	Turtles 4	113				

RAGUZI
Soft- und Hardwarevertrieb
Liebigstraße 9 · 5216 Niederkassel 3
Telefon 02208/74006 · Fax 02208/72699

Ihr kompetenter Partner im Soft- und Hardwarevertrieb.
Ständig über 300 Spiele für GAME BOY, MEGA-DRIVE, NES und SUPER-NES lieferbar.
Alle Spiele sind Importartikel mit *ausführlicher Spielanleitung* in Englisch!!!
Importartikel sind vom Umtausch ausgeschlossen.

Angebote für den Monat Dezember 92:

Super Nintendo	Spiderman/X-Men	115,00 DM
	Prince of Persia	115,00 DM
	James Pond jr.	109,00 DM
	Out of this World	109,00 DM
	Axelay	115,00 DM
	Hook	109,00 DM
Super Nintendo Entertainment System		299,00 DM
w. o. (US-Importartikel) mit Umrüstsatz		369,00 DM
NES	Addams Family	100,00 DM
	Bubble Bobbel	80,00 DM
	Puzznic	80,00 DM
	Lemmings	100,00 DM
	Flintstones (Fam. Feuerstein)	100,00 DM
MegaDrive	Aquatic Games	85,00 DM
	Atomic Runner	85,00 DM
	Dragon's Fury	85,00 DM
	Predator 2	85,00 DM
	Sonic II	90,00 DM
Sega MegaDrive + Sonic the Hedgehog		307,00 DM
Sega MegaDrive * Magnum-Set *		340,00 DM
Mega Pad SG-8		29,90 DM
Japan-Adapter		25,00 DM
Gameboy	Addams Family	60,00 DM
	Mr. Do	60,00 DM
	Simpsons II	55,00 DM
	Spiderman II	55,00 DM
	Super Mario Land II	60,00 DM
	4-in-1 Fun-Pak	55,00 DM
Gamegear	Sonic II	70,00 DM

Versandkosten: Nachnahme, zuzüglich 10,00 DM.
Bestellungen ab 200,00 DM versandkostenfrei!

Wir kämpfen für

SAUBERE FLÜSSE!

GREENPEACE
Vorsetzen 53
2000 Hamburg 11

Für Informationen über Greenpeace bitte 3,60 DM in Briefmarken



SUPER NINTENDO DT
Final Fantasy III 728,-
Axelay jp 868,-
Star Wars a.A.
Zelda 3 DV 898,-
Skull Jagger 968,-
Lemmings jp 398,-
Gunforce a.A.
Gods 998,-
Space Megaforce 998,-
zu jedem Super NES 1Universal Adapter gratis !!!
SEGA MEGA
LHX Attack Chopper 830,-
Bare Knuckle jp 445,-
CD Wonder Dog jp 860,-
Sonic 2 jp 748,-
CD Black Hole Assault 898,-
CD Night Trap 998,-
GAME BOY
Looney Tunes 495,-
Ultima Runes Virtue 495,-
Super Mario 2 545,-
Jetsons 498,-
Barbie 498,-
Anrufe: 10h-12h 13h-16.30h
NEO GEO
Art of Fighting lieferbar
GAME GEAR
Batman Returns 598,-
Indiana Jones 635,-
Sonic 2 lieferbar
Preisänderungen, Irrtümer & Lieferung vorbehalten. Geräte ohne Genehmigung - nur für Export. Keine Garantie für Kompatibilität der Systeme.



INTERFACE RAT

Von defekten Joypads gestreßt, über unlösbare Anschlußprobleme erbost oder durch falsche Ratschläge genervt? Höchste Zeit, daß Ihr Euch an unseren Konsolen-Ratgeber wendet. Wer mehr von seinem Videospielsystem haben oder brennende Fragen stellen will, richtet seine Zuschriften an die Adresse unten. Interessante Fragen drucken wir in diesem Forum ab.

RGB-KABEL VERSCHOLLEN?

In einer der letzten *VIDEO GAMES* habt Ihr geschrieben, daß es auch für das deutsche Super Nintendo ein RGB-Kabel gibt. Händler, die ich fragte, verneinen das.

Tanja Budzyusl, Wolfsburg

Das beschriebene Kabel ist kein Hirngespinst – das gibt's wirklich. Mehrere Versandhändler führen die nützliche Alternative zum Composite-Signal, unter anderem CWM und Dynatex. Mit 49 Mark seid Ihr dabei.

MAGIC DRIVE

In der vorletzten Ausgabe von *VIDEO GAMES* habt Ihr in Eurem Artikel über Raubkopien die Geräte Magic Drive und Super Magicom erwähnt. Wo kann ich diese kaufen?

Marcus Beck, Nürnberg

Keines der beiden Kopiersysteme gibt's offiziell auf dem deutschen Markt. Einige Versandhändler boten die Geräte zwar kurzzeitig an, mittlerweile sind die Dinger aber nicht mehr erhältlich.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



Kennwort: Rat & Tat
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar / München

MASTER SYSTEM

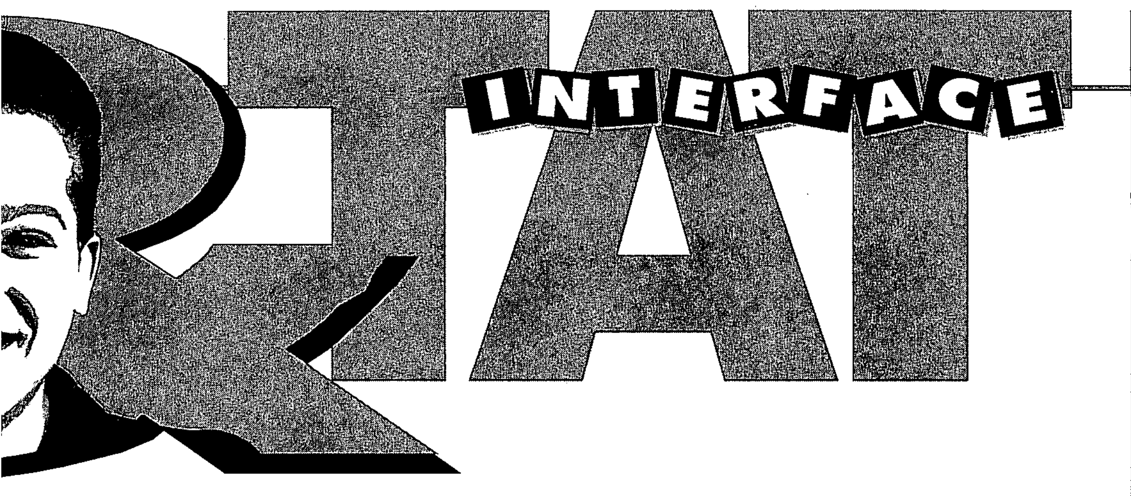
Meine Fragen drehen sich um das Master System:
1. Wird *Sonic 2* auch für Segas 8-Bit-Konsole programmiert oder erscheint es nur auf dem Mega Drive?
2. Kann man Mega-Drive-Module auch auf dem Master System spielen?
3. Gibt's ein Wrestlemania-Spiel für das Master System?

Thomas Burbach, Wittlich

1. Wie bei "Sonic the Hedgehog" hat Sega auch zum zweiten Teil eine Master-System- sowie Game-Gear-Fassung in Arbeit. In den nächsten Wochen sollen die Umsetzungen erscheinen.
2. Das geht leider nicht. Das Master System ist eine 8-Bit-Konsole, das Mega Drive hat einen besseren Prozessor und andere Hardware-Elemente.
3. Bislang wurden nur Nintendo-Geräte mit offiziellen WWF-Spielen bedacht. Der erste Titel für eine Sega-Konsole wird "WWF Wrestlemania" (Mega Drive) sein – Erscheinungstermin: Anfang 1993.

TURBO UND CD

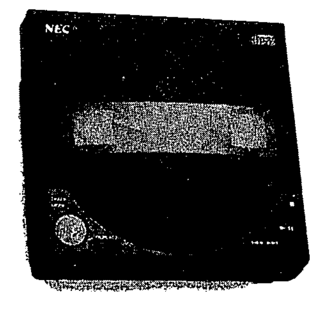
Seit langem seid Ihr für mich die beste deutsche Videospielzeitung. Trotzdem sind vier Fragen offen geblieben, die Ihr hoffentlich beantwortet:
1. Ist die TurboGrafx kompatibel zur PC-Engine?



2. Wieviel Bit hat die TurboGrafx?
3. Wieviel soll das CD-ROM fürs Super Nintendo kosten?
4. Wie sieht die Softwarezukunft des Super Nintendo aus?

Marcel Mayer, Grünheide

1. Die TurboGrafx-16 ist die amerikanische Version der PC-Engine. Die Hardware unterscheidet sich nicht, trotzdem passen Japan-Module nicht ohne weiteres ins amerikanische Gerät. Dafür benötigst Du einen Adapter, den Du zum Beispiel bei den Importhändlern CWM und Fandango bekommst.



Das Super-CD-ROM funktioniert mit jeder PC-Engine

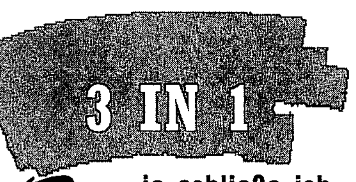
2. Die TurboGrafx hat trotz der verwirrenden Bezeichnung "TurboGrafx 16" 8-Bit wie NES und Master System. Trotzdem mobilisieren die Software-Designer mit ausgereiften Zusatzchips ungeahnte Leistungsreserven. Zum Thema TurboDuo CD-ROM findest Du mehr in den Engine-Ereignissen dieser Ausgabe.
3. Über das CD-ROM ist bislang nicht viel bekannt. Nintendo plant's für Ende '93/Anfang '94, der Preis soll bei 300 bis 400 Mark in Japan liegen.
4. Rosig! Alle wichtigen Softwareproduzenten entwickeln für das 16-Bit-Nintendo. In diesem Zusammenhang kannst Du Dir auch unseren Vergleichstest Super Nintendo vs. Mega Drive in der letzten Ausgabe von VIDEO GAMES ansehen.

ZUVERLÄSSIG

Bei jeder Kaufentscheidung verlasse ich mich grundsätzlich auf die Bewertung der Redaktion und wurde bislang nie enttäuscht. Mich interessiert, worauf Ihr die Super-Nintendo-Spiele testet? Benutzt Ihr eine Import-Konsole oder das offizielle Gerät?

René Berghaus, Remscheid

Da viele Module vorerst nur im Import erscheinen, spielen wir auf einer japanischen Super-Nintendo-Konsole. Für deutsche Spiele verwenden wir die übliche PAL-Version.



Wie schließe ich ein Mega Drive, ein Super Nintendo und meinen Videorekorder gleichzeitig an den Fernseher an? Das ewige Umstöpseln wird mir langsam zu mühsam.

Martin Zöppel, München

Leider gibt es keine vernünftige Möglichkeit, mehrere RGB/Scart-Systeme gleichzeitig an einen Fernseher anzuschließen. Scart-5-fach-Verteiler sind zwar bei einigen Elektronikhändlern erhältlich, sie sind aber nicht ungefährlich: Einige Konsolen schicken nicht nur Bildimpulse, sondern auch Strom über die Anschlußleitungen. Sind zwei Geräte über einen Verteiler angeschlossen, kann eins davon beschädigt werden. Besonders gefährdet sind Videorekorder. Die einzige Möglichkeit ist der Anschluß über Cinch-Kabel. Leider wird dann nur das Composite-Signale wiedergegeben, das deutlich unschärfer und farbärmer ist als ein echtes RGB-Signal.

GAME GEAR

Weihnachten bekomme ich ein Game Gear und habe dazu noch einige Fragen. Zum einen würde ich gerne wissen, ob es schon ein Mogel-Modul für dieses Handheld gibt, zum anderen möchte ich die Game-Gear-Module auf dem Mega Drive spielen. Gibt's einen Adapter, der das ermöglicht?

Andreas Herbst, Wittenburg

In beiden Fällen müssen wir Dich enttäuschen. Weder das Mogel-Modul, noch ein Mega-Drive-Adapter sind erhältlich. Letzteren wird's auch nicht geben, da Game Gear und Mega Drive vollkommen unterschiedliche Geräte sind – die Spiele sind nicht kompatibel. Das Mogel-Modul ist derzeit nicht in Sicht, mittelfristig ist damit zu rechnen.

COMPUTER KUDAK

Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2 - 4
2350 Neumünster
Telefon (04321) 2 27 37
Telefax (04321) 2 33 12

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE dt.

Artikel		Preis
Grundgerät		DM 259,00
Magnum Set		DM 360,00
SOFTWARE		
Alien 3	dt.	DM 115,00
Aquatic Games	dt.	DM 115,00
Dragon's Fury	dt.	DM 115,00
Greendog	dt.	DM 115,00
NHLPA Hockey '93	dt.	DM 115,00
Sonic II	dt.	DM 95,00
Talmit's Adventure	dt.	DM 145,00
ZUBEHÖR		
Infrared Joypad		
2 MD Control Pads + Sender		DM 89,00
Software Converter		DM 95,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE dt

Artikel		Preis
Grundgerät incl. Alex Kidd I		DM 139,00
Grundgerät incl. Alex Kidd I und Sonic		DM 189,00
SOFTWARE		
Alien 3	dt.	DM 95,00
Chuck Rock	dt.	DM 95,00
Prince of Persia	dt.	DM 95,00
Sonic II	dt.	DM 85,00
Terminator	dt.	DM 95,00
Trivial Pursuit	dt.	DM 95,00
ZUBEHÖR		
Control Pad		DM 19,00
Infrared Joypad		DM 75,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE dt

Artikel		Preis
Grundgerät incl. Sonic the Hedgehog und Netzteil		DM 335,00
SOFTWARE		
Chuck Rock	dt.	DM 85,00
Columns	dt.	DM 55,00
Crystal Warriors	dt.	DM 75,00
Devilish	dt.	DM 75,00
Wimbledon	dt.	DM 85,00
ZUBEHÖR		
TV Tuner		DM 189,00
Master Gear Converter		DM 45,00
Auto-Adapter		DM 40,00
Gear-to-Gear Kabel		DM 19,00
Battery Pack		DM 85,00

RABATT-SYSTEM

Mengenrabatte erhalten Sie jeweils bei geschlossener Abnahme:

Netto-Warenwert	Rabatt
ab DM 500,–	3 %
ab DM 1.000,–	5 %

Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.

- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Preisliste, die Sie kostenlos anfordern können.
- Reservierung für Neuheiten werden vorrangig ausgeführt.
- Keine Nachnahmegebühr.
- Lieferung auf Rechnung zuzüglich Versandkostenanteil

- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle Wertungen auf einen

GAME BOY

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielewertungen früherer *VIDEO GAMES*-Ausgaben findet.

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	A-Mazing Tater	Atlus	2/92
56	Addams Family	Ocean	2/92
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
68	Asteroids	Accolade	2/92
71	Aventure Island	Hudson	2/92
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	Batman	Sunsoft	2/91
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
59	Battletoads	Tradewest	1/92
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
71	Bomb Jack	Infogrames	11/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Boulder Dash	Nintendo	10/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Boxxle 2	FCI	9/92
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castelian	Triffix	3/91
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
78	Choplifter 2	JVC	4/91
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92
44	Elevator Action	Taito	2/92
72	F1 Race	Nintendo	2/91
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	SNK	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
68	Harmony	Accolade	2/91
56	Home Alone	THQ	6/92
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
24	Kick Off	Imagineer	7/92
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missle Command	Accolade	6/92
80	Monopoly	Parker	2/92
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
73	NailUn Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
83	Nemesis	Konami	3/91
79	Nemesis 2	Konami	9/92
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
46	Othello	Tsukuda	10/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
87	Parodius	Konami	6/92
66	Pop Up	Infogrames	6/92
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	Probotector	Konami	4/91
82	Puzznic	Taito	1/91
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91
82	Quarth	Konami	3/91
81	R-Type	Irem	2/91
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
81	Roger Rabbit	Capcom	1/92
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
83	Sagaia	Taito	2/92
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
49	SnoopyUs Magig Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
72	SpankyUs Quest	Taito	7/92
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
69	Spirit of F1	Konami	8/92

Blick

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
30	Square Deal	DTMC	7/92
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	1/91
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
39	Terminator 2	Ljn	4/91
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
72	Yoshi	Nintendo	8/92

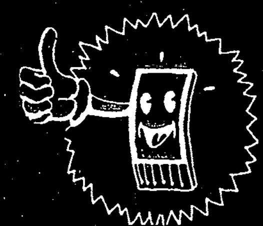
GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller System	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
80	GG-Aleste	Compile	2/92
72	Lemmings	Sega	12/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	1/92
61	Marble Madness	Domark	8/92
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	US Gold	10/92
37	Out Run Europe	U.S.Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
73	Popils	Tengen	4/91
48	Put and Putter	Sega	4/91
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
81	Streets of Rage	Sega	12/92
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
65	Terminator	Virgin	10/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92
84	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
65	Wimbledon	Sega	12/92
83	Wonderboy: Dragon's Trap	Sega	11/92
81	World Class Leaderboard	U.S. Gold	1/92



Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin:

The DOUBLE TROUBLE Video Game World !



Was bieten wir?:

- Eine große Auswahl an Mega-Drive, Super NES und Master-System-Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.
- Amerikanische Videospielzeitungen wie Gamepro, Electronic Gaming Monthly etc.
- Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln!
- Vorbestellungen von Neuheiten gg. 10 DM Anzahlung möglich!
- Auch Ankauf bestimmter Spieltitel (Nur Mega-Drive oder Super NES)
- Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN!
- Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- Nutzen Sie unser Kundenregal. Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:
Mo., Di., Mi., u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr,
Do.: 12.00-20.30 Uhr, Sa.: 10.00-13.00 Uhr,
langer Sa.: 10-15 Uhr

Im übrigen: Wir verleihen auch Master System, NES und SNES-Spiele aus Amerika, Japan u. Deutschland.

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36, Tel.: 030/6188391, Fahrverbindung z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz, dann in den 129er Bus Richtung Roseneck, Station: Reichenbergerstr.

Kein VERSAND!

DOUBLE TROUBLE ... der Videospielclub (Mega-Drive, Super-NES, Master-System u. NES) für alle Wesen!

Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Trouble Fan-Club an. Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47. Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einkaufen zu können!

Tel.: 030/6849816 Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

Wir bieten nicht immer das BESTE... aber immer ÖFTER!



EUROGAMES

© ID 92

Alle starken Games aus England und aus USA

Liebe Video-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was z.Zt. im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen !

SegaMega

SegaMega & Sonic Hedgehoc 364.-
688 Attack Submarine........120.-
Abrams Battle Tank........99.-
Afterburner 2........98.-
American Gladiators........118.-
Aquatic Games JP3........69.-
Arch Rivals Basketball........89.-
Arnold Palmer Golf........60.-
Batman Returns Joker........96.-
Bonanza Brothers........55.-
Buck Rogers 1........119.-
Budokan........119.-
California Games........86.-
Capt. America & Avengers........96.-
Centurion Def. of Rome........106.-
Chessmaster........86.-
Chuck Rock........109.-
Corporation........109.-
Cyber Cop........104.-
Desert Strike........87.-
Dinoland........86.-
Dungeons & Dragons........119.-
European Club Soccer........109.-
F15 Strike Eagle 2........110.-
Ferrari GP Challenge........89.-
Forgotten Worlds........109.-
Galahad........87.-
Global Gladitors........105.-
Golden Axe 2........95.-
Great Waldo Search........121.-
Greendog - The Surfer........78.-
Humans........118.-
Indy Jones - Last Crusade........87.-
Jenni. Capriati Tennis........86.-
Joe Montana Footb. 3........109.-
King Salomon........86.-
Kings Bounty........72.-
Lemmings........96.-
LHX Attack Chopper........90.-
M. Lemieux Ice Hockey........93.-
Micro Machines........110.-
Might & Magic 2........137.-
NHLPA Hockey 93........109.-
Olympic Gold........95.-
PGA Tour Golf........104.-
Phantasie Star 3........124.-
Pitfighter........90.-
Pro Quarterback Football........134.-
Rambo 3........91.-
RBI 3 Baseball........86.-
Revenge of Shinobi........64.-
Road Rash 1........87.-
Robocod........98.-
Saint Sword........88.-
Shadow Dancer Ninja........60.-
Shanghai 2........98.-
Sonic 2........96.-
Sorcerers Kingdom........105.-
Speedball 2........101.-
Steel Empire........89.-
Steel Talons........111.-
Super Basketb. - Riley........67.-
Super HangOn........91.-
Super Monaco GP 1........60.-
Super Monaco GP 2........88.-
Super Off Road........82.-
Super Smash TV........101.-
Super Volleyball........60.-
Sword of Zodan........106.-
Target Earth........122.-
Tazmania........89.-
Team USA Basketball........109.-
Terminator 2 Arcade........87.-
Thunder Force 2........65.-
Todds Adventure........101.-
Toki........89.-
Toxic Crusaders........92.-
Trouble Shooter........60.-
Twin Hawk........109.-
Uncharted Waters........148.-
Universal Soldier........106.-
Warrior of Rome 2........115.-
Warsong........98.-
Winter Challenge........93.-
Wonderboy Monsterland........117.-
World Cup Italia 90........82.-
World Trophy Soccer........104.-
Wrestle War........109.-

GameBoy

HandyBoy (All in One) neues Zubehör !........64.-
4 in 1 FunPack........51.-
Batman Returns Joker........54.-
Battletoads........53.-
Ben & Stimpy........72.-
Boulder Dash........50.-
Boxxle 3........62.-
Chessmaster........54.-
Chessmaster 2000........70.-
Double Dribble Bask........56.-
Dr. Franken........54.-
Dynablasters........55.-
Face Ball 2000........62.-
Ferrari GP Challenge........54.-
G. Foremans KO Box........54.-
Ghostbusters........73.-
HaTris........56.-
Hunt for Red October........54.-
Jeep Jamboree........59.-
KungFu Master........51.-
Lazlos Leap........54.-
Magnetic Soccer........55.-
Megalit........69.-
Miner 20-49er........49.-
Motocross Maniacs........47.-
Nail n Scale........51.-
Out of Gas........54.-
Paperboy 2........50.-
Parodius........73.-
Phantom Air Mission........73.-
Pipe Dream........42.-
Popeye 2........73.-
R-Type 1........53.-
Rescue of Bloblette........55.-
Rocky & Bullwinkle........59.-
Roger Rabitt........53.-
Side Pocket Pool........49.-
Snow Brothers........53.-
Soccer Mania........53.-
Speedball 2........54.-
Spy vs. Spy 1........62.-
Super Kick Off........64.-
Super Off Road........53.-
Swamp Thing........58.-
Sword of Hope 1........57.-
The Flash........59.-
Tiny Toon Adventures........56.-
Tip Off Basketball........73.-
TMNTurtles 2........65.-
Tom & Jerry........53.-
Ultima: Runes of Virtue........65.-
Wave Race........42.-
Wizards & Warriors........46.-
World Circuit Series........56.-
World Cup Soccer........42.-
WWF Superstars 1........54.-
WWF Superstars 2........54.-
Xenon 2........53.-

▼▼▼

und natürlich auch alle Games für:

NES

AtariLynx

SuperNES (Famicon)

Einige Games dieser Anzeige sind bereits für die nächsten paar Wochen und Monate angekündigt. Jetzt schon mal reservieren! Sie wissen doch: Was jeder will, reicht oft nicht für alle. ! Import-Games ! Ohne Kompatibilitäts-Zusagen !

Das ist neu ! Und gut für's Taschengeld ! An- & Verkauf auf SecondHand-Basis



Fordern Sie sofort per Karte unsere Gratis-Liste "VideoGames" - bitte Konsolen-Typ angeben: Dort finden Sie die genauen Infos, wie Sie im FUNTASTIC-50%Shop an frische Games rankommen !

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 26. 10. 92 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Bestellungen per Telefon von Mo - Fr 10-12³⁰ - 14-17, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern, so schnell es geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-). Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia: Wir versenden täglich auch ins Ausland: per Nachn. (-14%Steuer,+NN-Versandk.)

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

Die besten VideoSpiele. Fachhändler seit 1985.



A · CH · I · NL · B · L · F

HIGH SCORES

SUPER NES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Lozc	10/92
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	Actraiser	Enix	12/92
73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
69	Arcana	Hal	9/92
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
80	Axelay	Konami	11/92
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
36	Big Run	Jaleco	2/91
49	Blazeon	Atlus	10/92
51	Cameltry	Taito	9/92
83	Castlevania	Konami	1/92
57	Cyber Formula	Takara	7/92
70	Darius Twin	Taito	2/91
80	Dinosaurs	Irem	9/92
40	Drakkhen	Kemco	6/92
75	Dunk Shot	Halken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
52	Euro Football Champ	Taito	11/92
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
85	F-Zero	Nintendo	1/91
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
59	Faceball 2000	Bullet Proof	12/92
88	Final Fantasy 2	Square	1/92
73	Final Fight	Capcom	1/91
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
72	Gradius 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
37	Hole in One	HAL	2/91
71	Hook	Sony	9/92
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
42	King Of Monsters	Takara	10/92
58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
91	Lemmings	Sunsoft	6/92
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magig Sword	Capcom	8/92
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/91
62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
63	Spiderman	Acclaim	10/92
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
54	Strike Gunner	Athena	7/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
86	Super Aleste	Compile/Toho	7/92
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
58	Super Bowling	Athena	9/92
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
88	Super Formation Soccer	Human	1/92
84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
91	Super Mario Kart	Nintendo	11/92
94	Super Mario World	Nintendo	1/91
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
72	Super Pang	Capcom	10/92
90	Super Probotector	Konami	10/92
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
80	Super Smash TV	Acclaim	2/92
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
75	Top Racer	Kemco	6/92
79	Turtles in Time	Konami	9/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
56	Wings 2	Namco	10/92
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn 6/92	
37	Xardion	Asmik	7/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
91	Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	11/92

MASTER SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
81	Alex Kid in Miracle World	Sega	1/91
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	Asterix	Sega	6/92
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	California Games	Sega	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
62	Dick Tracy	Sega	1/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91
74	Golvelius	Sega	1/91
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
84	Klax	Domark	8/92
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	2/92
60	Marble Madness	Virgin	8/92
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
84	Phantasy Star	Sega	1/91
88	Populous	Tecmagik	2/91
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	R-Type	Sega	1/91
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	Sega Chess	Sega	1/92
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	Shanghai	Sega	1/91
78	Shinobi	Sega	1/91
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92

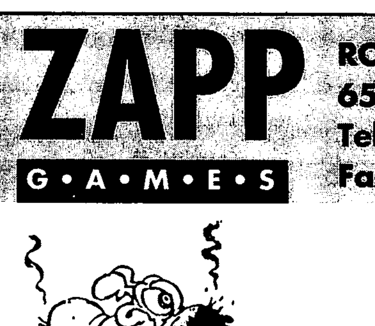
GAME - Island

Berlin

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Super NES

Laden: Donau Str. 51 1000 Berlin 44
U-Bahnhof-Rathaus Neukölln
Tel.: 030-68 74 545 Fax: 030-69 1 38 38

ZAPP GAMES
ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ
Tel. 06131/230492
Fax 06131/230493



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR.
Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

SEGA MEGA DRIVE	SONIC 2	a. A.
	STREETS OF RAGE 2	a. A.
	TALE SPIN	a. A.
	ARIELLE	a. A.
	MICKEY & DONALD	a. A.
	WWF SUPERSTARS	119,-
	GODS	a. A.
SUPER NES:	ALESTE	149,-
	SUPER STAR WARS	a. A.
	MICKEY'S QUEST	a. A.
	WING COMMANDER	a. A.
	ROAD RUNNER	a. A.
	EQUINOX	a. A.

PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

TURBO GRAFX (DUO)	AIR ZONK	119,-
	DRAGON SLAYER (SCD)	119,-
	VULCAN VENTURE (SCD)	119,-
	LOOM (SCD)	119,-
	BONK 3	a. A.



Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
66	Terminator	Virgin	8/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Wonderboy in Monsterland	Sega	1/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
57	Xenon 2 -- Megablast	Imageworks	3/91

MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
58	Arrow Flash	Sega	2/91
64	Atomic Runner	Data East	10/92
71	Batman	Sunsoft	8/92
62	Batman Returns	Sega	12/92
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
82	Castle of Illusion	Sega	1/91
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
33	Corporation	Virgin	9/92
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe Ball	Electronic Arts	11/92
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
70	Decapattack	Sega	4/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
73	Devil Crash	Techno Soft	4/91
38	Devilish	SageUs Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
70	DragonUs Eye	Home Data	7/92
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	Elemental Master	Tecno Soft	1/91
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Exile	Reno	6/92
70	F-22	Electronic Arts	4/91
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
60	Flicky	Sega	3/91
76	Gaiares	Reno	1/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
78	Ghouls'n Ghosts	Sega	1/91
80	Gleylancer	NCS	9/92
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
61	Grandslam Tennis	Telenet	11/92
63	Green Dog	Sega	11/92
79	Gynoug	NCS	6/92
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
82	Hellfire	NCS	1/91
40	Home Alone	Sega	12/92
82	Ishido	Accolade	1/91
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
89	Klax	Tengen	1/91
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92
85	Lemmings	Sunsoft	9/92
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	Long Raiser	NCS	3/91/91
72	Magig Guy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
70	Mercs (2)	Sega	4/91
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
80	Might & Magic	Electronic Arts	3/91
84	Musha Aleste	Compile	1/91
91	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	11/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
62	Out Run	Sega	4/91
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
86	Populous	Sega	1/91
80	Quackshot	Sega	1/92
93	Revenge of Shinobi	Sega	1/91
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
65	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
85	Shining in the Darkness	Sega	3/91
64	Slime World	Micro World	7/92
81	Sokoban	Sega	1/91
71	Sol-Deace	Reno	7/92
83	Sonic 2	Sega	12/92
82	Sonic the Hedgehog	Sega	2/91
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
63	Steel Empire	Hot-B	6/92
76	Streets of Rage	Sega	3/91
75	Strider	Sega	1/91
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92
49	Super Hydlide	T & E Soft	8/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
53	Terminator	Virgin	9/92
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Fixing Edge	9/92
87	Thunder Force 3	Sega	1/91
85	Thunder Force 4	Tecno Soft	9/92
80	Tiger Heli	Treco	2/91
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
58	Toki	Sega	2/92
70	Tournament Golf	Sega	1/91
43	Traysia	Reno	6/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
85	Wonderboy 5	Sega	1/92
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92

Fortsetzung auf S.146

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) "Magnum" **nur DM 359,-**
inkl. Sonic und Soccer
und Columns und Super Hang On und 2 Joypads

"Menacer" Lichtpistole **a.A.**
Joypad Pro 2, Dauerfeuer **DM 49,-**
Spiele Adapter für Importe **DM 29,-**

NEU:
Batman Returns a.A. Micky & Donald a.A.
Sonic II a.A. Rainbow Island JP 119,-

Mega Drive Angebot des Monats:
Desert Strike DKA 109,- Gemfire DKA 129,-
Abrams Battletank DKA 119,-

Aquatic Games US	99,-	Immortal US	109,-
NHL Hockey '93 US	109,-	Ninja Gaiden US	a.A.
Galahad US	109,-	Rampart US	a.A.
Double Dragon US	99,-	Midnight Resistance JP	89,-
LHX Attack Chopper US	109,-	Gley Lancer JP	119,-
Team USA Basketball US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Sidepocket US	109,-	Predator 2 US	109,-
		Shadow Dancer US	89,-
		Wonderboy 5 US	109,-
Desert Strike US	99,-	Donald Duck JP	79,-
Dragons Fury US	99,-	Roadrash 2 US	109,-
Arch Rivals US	109,-	Spiderman JP	59,-
Captain America US	a.A.	Micky Mouse JP	79,-
Death Duell US	109,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien 3 US	99,-	Streets of Rage JP	79,-
Smash TV US	109,-	Out Run JP	69,-
Lemmings US	99,-	Steel Talons US	109,-
Sokoban US	69,-	Superman US	a.A.
King Salomon US	a.A.	Universal Soldier US	a.A.
European Club Soccer DT	109,-	WWF Superstars US	a.A.

Jetzt lieferbar!!

TURBO DUO
MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

Turbo Duo Grundgerät RGB Set
mit 5 Spielen: Gates of Thunder, Bonks Adventure, Bonks Revenge, Y's Adventure I + II, Ninja Spirit **a.A.**

Turbo Express Handheld
Super Grafik und Sound! **nur DM 399,-**

Dragon Spirit US	Parasol Stars US
Fighting Street CD US	Prince of Persia CD US
Galaga '90 US	Shape Shifter CD US
Jackie Chan US	Soldier Blade US
Lemmings CD JP	Star Parodger CD JP
Loom CD US	Super Star Soldier US
Neutopia 2 US	TV Sports Basketball US
New Adventure Island US	World Court Tennis US

Nintendo Game Boy

NEU: Super Mario II a.A.

Action Replay Pro	89,-	Miner 2049er US	69,-
Bomb Jack DT	69,-	Lightmaster	39,-
Dig Dug US	59,-	Super Off Road US	69,-
Dr. Franken DT	69,-	Tom & Jerry US	69,-
Looney Toons US	69,-	Universal Soldier US	69,-

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL
Grundgerät (deutsch) RGB je **DM 699,-**

NEU: Art of Fighting a.A.

Blues Journey	199,-	Sengoku	249,-
Top Player Golf	199,-	Robo Army	249,-
Bowling	199,-	Trash Ralley	299,-
Cyber Lip	199,-	Fatal Fury	299,-
Ghost Pilot	199,-	Mutation Nation	299,-
King of Monster	249,-	Last Resort	299,-
Ninja Combat	199,-	Ninja Commando	299,-
Baseball Stars	199,-	King of Monster 2	299,-
Burning Fight	249,-	World Hero	329,-
Alpha Mission	249,-	Viewpoint	a.A.
Andros Dunos	299,-	Nam 75	199,-
Magician Lord	199,-		

Nintendo Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 299,-**
Grundgerät **DM 49,-**
Universaladapter f. Importspiele **DM 39.-**
Joypad (Deutsch) ohne Spiele **DM 199,-**

NEU:
Super Aleste US 119,- Micky Mouse a.A.
Star Wars a.A.

Super Tennis DT	99,-	WWF Wrestlemania DT	129,-
F - Zero DT	99,-	Terminator 2	a.A.
Super Soccer DT	99,-	Wings II	119,-
Sim City DT	99,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	99,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	99,-	Super Probotector DT	119,-
Rampart US	99,-	Soulblader US	119,-
Streetfighter II DT	99,-	Final Fantasy Mystic DKA	109,-
Mario Paint DT	99,-	Hook US	119,-
Amazing Tennis US	119,-	Phalanx US	119,-
Desert Strike US	119,-	Super Aleste US	119,-

Vorankündigungen beziehen sich auf dem nächst-erscheinende Europaversionen.

ACHTUNG : Viele Sonderangebote für LYNX, GAME GEAR, MASTER SYSTEM und NES. Ein Anruf lohnt sich!
Gesamt- Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.
Versionen der Spiele: DKA = Import mit deutscher Kurzanleitung, DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch.
Für einige Spiele sind Spiele-Adapter notwendig. Viele weitere Artikel lieferbar, ständig Neuheiten.

CWM

CWM Computerversand und -shop
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878



Fortsetzung von S.74

NES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
81	Adventure Island 2	Hudson	2/92
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	Batman: Return of the Joker	Sunsoft	12/92
86	Battletoads	Tradewest	6/92
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	Bucky OUHare	Konami	8/92
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	Castlevania 3	Konami	2/92
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
55	Crackout	Palcom	1/92
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	Dynablasters	Hudson	10/92
80	Elite	Imagineer	11/92
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	Gauntlet 2	Mindscape	1/91
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	9/92
84	Gradius	Konami	1/91
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	Ice Hockey	Nintendo	1/91
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
84	Legend of Zelda	Nintendo	1/91
81	Life Force	Konami	1/91
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
70	North and South	Infogrames	1/92
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	Pirates	Konami	10/92
79	Powerblade	Taito	1/92
88	Probotector	Konami	1/91
89	Probotector 2	Konami	8/92
84	Punchout	Nintendo	1/91
83	Puzznic	Taito	3/91
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	R.C. Pro-AM	Nintendo	1/91
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
80	Rampart	Jaleco	6/92
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Atlus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
63	Solistice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	Tetris	Nintendo	1/91
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	Tiny Toon Adventures	Konami	7/92
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	LJN	2/91

LYNX

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	Casino	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	Chip's Challenge	Atari	1/91
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
68	Hockey	Atari	6/92
46	Hydra	Atari	6/92
82	Ishido	Atari	4/91
90	Klax	Atari	1/91
58	Kung Food	Atari	11/92
59	NFL Football	Atari	11/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	Rampart	Atari	6/92
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	Shanghai	Atari	1/91
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92

© FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25

Telefax: 0711 / 8 17 99 95

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt	Hessen: Kassel	N-Sachsen: Hannover	Württemberg: Aalen	NRW: Düsseldorf	Baden: Freiburg	Bayern: Fürth
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10 - 18.30 Uhr
069/613282	0561/711389	0511/321796	07361/680663	0211/131979	0761/382590	0911/745419

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,00 – Ausland:Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Inh. Oliver Heck

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis
688 Submarin Attacke	129,95
Alien 3	99,95
Chuck Rock	111,95
Dessert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
Dungeons a. Dragons	138,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
European Club Soccer	109,95
F-22 Interceptor	111,95
Galahad US	102,95
Green Dog US	94,95
James Pond 2VS	114,95
Kid Chamäleon	112,95
Lemmings US	109,95
M 1 Battle Tank	121,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Moonwalker	111,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Side Pocket	95,95
Slime World jap.	89,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Splatterhouse 2	111,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Taz Mania	95,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Toki	119,95
Trouble Shooter	104,95
Two Crude Dudes	109,95
War Song US	111,95
Winter Challenge	104,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5 US	119,95
Zero Wings jap.	99,95

Super NES

Titel	Preis
Axelay US	138,95
Castelvania 4 dt.	119,95
Desert Strike US	122,95
F-Zero dt.	98,95
Final Fantasy Mystic Quest US	122,95
Hook US	129,95
Joe a. Mac US	124,95
Lemmings	a.A.
Mystical Ninja US	a.A.
Q-Bert 3 US	129,95
Rampart US	129,95
Shulljagger US	129,95
Spankys Quest US	119,95
Streetfighter 2 dt.	129,95
Super Batteltank US	a.A.
Super Batter UP US	129,95
Super Soccerdt.	98,95
Super Star Wars US	a.A.
Tennis dt.	98,95
Turtles 4 dt.	124,95
WWF Wrestelmania US	129,95
Zeda 3 dt.	134,95

SEGA GAME GEAR

Titel	Preis
Axe Battler	64,95
Chuck Rock	64,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
Foerman Boxing	67,95
G-Loc	56,95
Halley Wars	76,95
Leader Board	75,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Monaco GP 2	59,95
Ninja Gaiden	76,95
Olympic Gold	84,95
Outrun	76,95
Pac Man	59,95
Psychic World	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hegehog	76,95
Space Harrier	66,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

ATARI LYNX

Titel	Preis
Batmans Return	77,95
Bill + Ted`s	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challlenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Hockey	74,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Rampart	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shadow of the Beast	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
Steel Thalons	74,95
Toki	74,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Zarlor Mercenary	69,95

Aktive Franchise - Partner gesucht!

GAME BOY

Titel	Preis
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Blades of Steel	64,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	64,95
Burai Fighter Delux	49,95
Castelvania 2	69,95
Chessmaster	54,95
Dead Allien Opus	44,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle`s Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gremlings 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Loony Tunes US	64,95
Marble Madness	64,95
Mega Man 2	72,95
Motocross Maniacs	49,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga`s Anbition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Rolans Curse 2 US	64,95
Side Pocket	52,95
Skate orDie/Bad`n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95
Track Meet	64,95
Xenon 2	64,95

Spiele - Konsolen + Zubehör

Artikel	Preis
SEGA MASTER	
Sega Master System II + Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
SEGA MEGA	
Action Replay	149,00
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive dtsch. o. Spiel	269,00
Mega Drive Magnum Set	369,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95
GAME GEAR	
Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear + Sonic + Netzt.	344,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95
SUPER NINTENDO	
Super Nintendo	319,00
Control Pad	37,95
Universal Adaptor	59,00
F Zero	98,95
Universal Adaptor	49,95
GAME BOY	
Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95
ATARI LYNX	
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	49,95

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften!

Unsere Ladengeschäfte finden Sie in:

7000 Stuttgart-Feuerbach
Stuttgarter Str. 99
(Biberturm)
Tel.: 0711/8568534

7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

7800 Freiburg
Schreiberstr. 18
Tel.: 0761/382590

3000 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

Neu! Neu! Neu!
Seit 1.10.92
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211-131979

Neu! Neu! Neu!
Seit 14.11.92
8510 Fürth
Ludwigstraße 36
Tel.: 0911/745419

Neu! Neu! Neu!
Seit 16.11.92
3500 Kassel
Werner Hilpert Str. 22
Tel.: 0561/711389

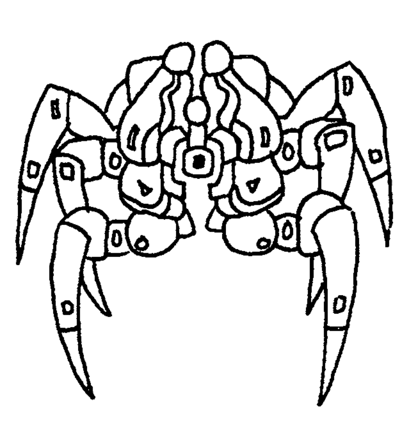
Neu! Neu! Neu!
Seit 27.11.92
O-6502 Gera
Laasener Str. 29

Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Meister: Wenn Ihr Probleme habt, den Endgegner des nagelneuen Konami-Ballerepos zu bezwingen, oder gerade in den letzten Atemzügen gegen den Endgegner von *Donald Duck-The Lucky Dime Caper* liegt, dann kommt Euch diese Rubrik zur Hilfe. Hier melden sich die absoluten Cracks zu Wort und geleiten Euch durch gefährliche Abenteuer. Natürlich gibt's für Komplettlösungen, die Ihr uns schickt, die meiste Knete, dafür erwarten wir aber auch astreine Karten und knackige Zeichnungen.

Axelay (Super Nintendo)

Wer so schöne Skizzen zu brandaktuellen Spielen zeichnet wie Tobias William Reich, liest seinen Namen bald in der *VIDEO GAMES*. Diesmal hält der Münchner die Endgegnertaktiken für *Axelay* bereit.



← A →
B
↕

In unserer Tips & Tricks-Rubrik könnt Ihr ein schönes Taschengeld verdienen. Abgedruckte Tips bringen Geld und helfen den Lesern: Dem einen über seinen Liebeskummer mit Prinzessin Zelda hinweg, dem anderen eröffnen sie die Möglichkeit, den bösen Shredder endgültig ins Jenseits zu befördern.

A. Knauf

SO LÄUFT'S

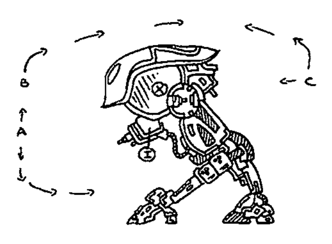
Bitte beachtet folgende Regeln, Ihr erspart uns und den geplagten Assistenz-Feen unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnung, die nicht mit **schwarzen Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, haben keine Chance. Aus technischen Gründen können wir solche Karten nicht verwenden.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Konto-Nummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, das erspart tagelange Recherchen. Für Überweisungen ins Ausland benötigen wir außerdem die Postschecknummer Eures Kreditinstituts.
3. Wenn Ihr selbst, Vater, Mutter, Hamster, Bruder oder Schwester einen IBM-kompatiblen MS-DOS-PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** zu.
4. Tips die bereits abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne: Macht Euch nicht die Mühe, aus alten Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder anderen Magazinen abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu Mario- oder Megaman-Spielen sind "out". Auch in Sachen *Sonic* und *Maniac Mansion* (NES) sind wir bestens eingedeckt - kein Bedarf.
6. Schickt uns keine "Zettelwirtschaften". Damit Eure Tips nicht verlorengehen, solltet Ihr sie auf DIN-A4-Blättern verfassen – nicht auf tausend kleinen Zettelchen.

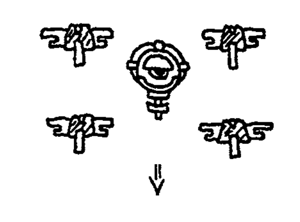
Eure Tips, Tricks, Cheats, Karten, Paßwörter, Spielelösungen und Disketten gehen an:

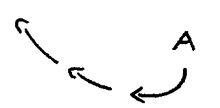
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Tips&Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

1. Level: Giant Spider Wenn die Spinne das Netz abschießt, müßt Ihr Euch zu Position A begeben und den Schüssen nach links und rechts, den Mini-Spinnen nach oben und unten ausweichen (B).

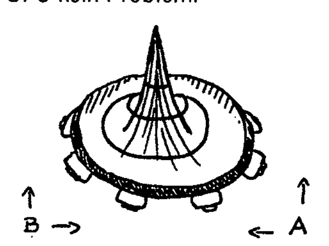


2. Level: Killer-Roboter Zunächst beseitigt Ihr die Wumme (I) des Ungetüms. Wenn er seine Schußwaffe schwenkt, folgt Ihr der Route B, dann immer auf die Stelle "X" schießen und von B nach C und zurück fliegen. Sollte er seinen Giganto-Laser schwenken, seid Ihr an Position A am sichersten. Versucht's mit Fire-Laser oder Missiles nach vorn.





3. Level: UFO No. 1 Wenn Ihr mit dem Needle-Cracker schießt und der Route A folgt, ist das UFO kein Problem.



3. Level: UFO No. 2 Fliegt stets zwischen den Positionen A und B hin und her. Wenn das Ufo abtaucht, solltet Ihr von A oder B nach oben fliegen.

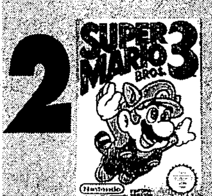
DIE AKTUELLE KONSOLEN TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN GERÄTE UND MODULE NATÜRLICH MIT DER DEUTSCHEN ANLEITUNG DES HERSTELLERS

1

DUCK TALES
Game Boy 59,95
NES 94,95

2



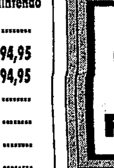
SUPER MARIO BROS. 3
NES 94,95

3



DONALD DUCK
Megadrive 114,95
Master 94,95

	die weiteren Plätze	Game Boy	NES	Megadrive	Master	S-Nintendo
4.	KID CHAMÄLEON	—	—	114,95	—	—
5.	ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST	—	—	—	—	94,95
6.	STREET FIGHTER 2	—	—	—	—	94,95
7.	BATTLETOADS	74,95	94,95	—	—	—
8.	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	64,95	114,95	—	—	—
9.	STAR WARS	—	114,95	—	—	—
10.	MICKEY MOUSE 1	—	—	119,95	94,95	—



ES IST DA!

DAS DEUTSCHE SUPER NINTENDO™ PAL VERSION

Ein heißer Tip!

Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Warum in die Ferne schweifen... Hier kommt das deutsche Angebot für alle Konsolen-Freaks!

SUPER NINTENDO

- super nes + super mario world 324.95
- action replay pro cartridge 139.95
- high tech action controller 29.95
- universal moduladapter 49.95
- addams family 119.95
- adventure island 129.95
- caveman ninja 114.95
- chessmaster 114.95
- euro football champ 109.95
- f zero 94.95
- home alone 1 ...... 129.95
- hyperzone 104.95
- lemmings 129.95
- mario paint mit mouse 94.95
- paperboy 2 ...... 114.95
- pitfighter 129.95
- race drivin 129.95
- rival turf 119.95
- simpsons (krusty's fun house) 114.95
- street fighter 2 ...... 94.95
- super castlevania 4 ...... 114.95
- super probotector 114.00
- super r type 94.95
- super soccer 94.95
- super t. m. h. turtles 4 ...... 114.95
- super tennis 94.95
- super wrestlemania challenge 139.95
- top gear 114.95
- zelda 3 - a link to the past 94.95

GAME BOY

- game boy mit tetris 159.95
- 4 spieler adapter 39.95
- ac/dc adapter 19.95
- action replay pro cartridge 99.95
- akkuset 54.95
- case boy 24.95
- game boy spieleberater 19.95
- gürteltragetasche 24.95
- lauthörer 29.95
- light max 59.95
- lupe mit licht 19.95
- profitasche 29.95
- reinigungsset 14.95
- spiel- und tragetasche 24.95
- tragekoffer 19.95
- addams family 74.95
- adventure island 1 ...... 64.95
- alleyway 44.95
- amazing penguin 64.95
- amazing spiderman 44.95
- asteroids 64.95
- batman 2 (return of the joker) 64.95
- battletoads 74.95
- beach volley 54.95
- blades of steel 64.95
- blaster master 74.95
- bomb jack 59.95
- boulder dash 49.95
- boxxle 54.95
- bubble ghost 54.95
- bugs bunny blow out 54.95
- burger time deluxe 49.95
- castlevania 1 ...... 64.95
- castlevania 2 ...... 64.95
- chase h. q. 64.95
- choplifter 2 ...... 59.95
- dig dug 54.95
- double dragon 2 ...... 64.95
- double dragon 3 ...... 64.95
- dr. franken 64.95
- dr. mario 49.95
- dragons lair 59.95
- duck tales 59.95
- elevator action 64.95
- f1 race mit 4 spieler adapter 64.95
- ferrari 64.95
- flash the 64.95
- g. foremans k o boxing 64.95
- gargoyles quest 49.95
- gauntlet 2 ...... 64.95
- golf 44.95
- gremlins 2 ...... 74.95
- home alone 1 ...... 64.95
- hook 74.95
- hunt for red october 64.95
- jetsons 74.95
- kick off 64.95
- kid icarus 54.95
- kwirk 44.95
- magnetic soccer 54.95
- marble madness 64.95
- marus mission 59.95
- mega man 1 - dr. wilys rache 54.95
- metroid 2 ...... 54.95
- mickey mouse 64.95
- mickey's dangerous chase 64.95
- mr. do 64.95
- nba all star challenge 64.95
- nemesis 64.95
- nemesis 2 ...... 64.95
- ninja boy 64.95
- nintendo world cup 49.95
- pac man 64.95
- paperboy 2 ...... 64.95
- parodius 74.95
- pinball - revenge of the gator 44.95
- pitfighter 64.95
- prince of persia 64.95
- princess blobette 49.95
- probotector 64.95
- q bert 64.95
- quarth 64.95
- r type 49.95
- shadow warrior 54.95
- simpsons 64.95
- simpsons (bart vs juggernauts) 64.95
- skate or die 64.95
- solomons club 54.95
- spanky's quest 64.95
- spirit of f-1 ...... 64.95
- star saver 64.95
- star trek 64.95
- super mario land 44.95
- super r.c. pro am 49.95
- swamp thing 64.95
- tail gator 64.95
- teenage mutant hero turtles 1 ...... 64.95
- teenage mutant hero turtles 2 ...... 64.95
- tennis 44.95
- terminator 2 ...... 64.95
- tiny toon 64.95
- track & field 64.95
- trax 54.95
- turrican 64.95
- wizards and warriors 44.95
- wwf superstars 64.95
- wwf superstars 2 ...... 64.95

N E S

- challenge set+2 contr.+ smb 3 ...... 214.95
- control deck mit kassette 159.95
- nes super set 289.95
- 2 controller pack 64.95
- 4 spieler adapter 64.95
- game genie 129.95
- joystick konix speedking 29.95
- maverick 2 joystick 39.95
- nes advantage joystick 94.95
- nes spieleberater 19.95
- reinigungsset 19.95
- starfighter 2 joypad 29.95
- super mario power berater 19.95
- 4 player tennis 74.95
- addams family 104.95
- barbie 114.95
- batman 2 (return of the joker) 104.95
- battletoads 94.95
- bayou billy 109.95
- blades of steel 94.95
- bucky o hare 109.95
- bugs bunny blow out 104.95
- california games 114.95
- captain planet 94.95
- castlevania 1 ...... 94.95
- castlevania 3 ...... 114.95
- caveman ninja 94.95
- chessmaster 74.95
- corvette zr-1 challenge 124.95
- defender of the crown 114.95
- digger t. rock 114.95
- donkey kong classics 64.95
- double dragon 2 ...... 109.95
- double dragon 3 ...... 109.95
- dr. mario 74.95
- dragons lair 99.95
- duck tales 94.95
- dynablaster 104.95
- elite 114.95
- empire strikes back the 114.95
- ferrari 109.95
- flintstones 104.95
- gauntlet 2 ...... 74.95
- goonies 2 ...... 94.95
- gradius 94.95
- high speed 94.95
- hook 104.95
- hyper soccer 94.95
- iron sword 109.95
- jack nicklaus 109.95
- kick off 94.95
- lemmings 104.95
- little nemo 74.95
- little samson 104.95
- lolo 84.95
- lunar pool 64.95
- maniac mansion 109.95
- marble madness 114.95
- mc donald land 94.95
- mega man 2 ...... 94.95
- mega man 3 ...... 94.95
- metroid 1 ...... 84.95
- nes open tournament golf 74.95
- north and south 109.95
- panic restaurant 94.95
- paperboy 2 ...... 94.95
- parodius 114.95
- pirates 114.95
- probotector 94.95
- probotector 2 ...... 94.95
- r. c. pro am racing 74.95
- rescue rangers 94.95
- robin hood 104.95
- shadow warrior 94.95
- shadowgate 134.95
- shatterhand 104.95
- silent service 109.95
- simons quest 94.95
- simpsons 109.95
- simpsons 2 (bart vs the world) 109.95
- skate or die 94.95
- solomons key 64.95
- star tropics 94.95
- star wars 114.95
- super mario bros 2 ...... 94.95
- super mario bros 3 ...... 94.95
- super off road 64.95
- swords & serpents 109.95
- teenage mutant hero turtles 1 ...... 114.95
- teenage mutant hero turtles 2 ...... 114.95
- terminator 2 ...... 109.95
- timelord 114.95
- tiny toon adventures 94.95
- tom & jerry 114.95
- total recall 94.95
- track & field 2 ...... 109.95
- trog 94.95
- ufouria 104.95
- wizards and warriors 3 ...... 109.95
- world champ 94.95
- world wrestling 94.95
- wrestlemania challenge 94.95
- zelda 2 - adventure of link 94.95

SEGA MEGADRIVE

- magnum set 369.95
- mega drive (ohne spiel) 274.95
- mega drive + sonic the hedgeh. 324.95
- action replay pro cartridge 139.95
- arcade power stick 114.95
- control pad 49.95
- game genie 139.95
- infrared joypad 94.95
- japan adapter 29.95
- joypad infrarot controller 99.95
- joypad mega pad sg 8 ...... 39.95
- joypad striker 59.95
- joystick chimera 3 ...... 39.95
- joystick intelligent 99.95
- software converter 94.95
- videokabel (av/cinch) 24.95
- videokabel (scart/euro av) 24.95
- 688 submarine attack 129.95
- afterburner 2 ...... 114.95
- alien 3 ...... 114.95
- alisia dragoon 114.95
- aquatic games 114.95
- arnold palmer tee golf 54.95
- back to the future 3 ...... 114.95
- batman 114.95
- buck rogers 139.95
- california games 114.95
- chuck rock 114.95
- corporation 114.95
- desert strike 114.95
- dick tracy 119.95
- donald duck 114.95
- double dragon 99.95
- e.a. hockey 119.95
- empire of steel 114.95
- european club soccer 114.95
- f 22 interceptor 114.95
- galahad 114.95
- ghouls 'n ghosts 119.95
- golden axe 2 ...... 114.95
- green dog 114.95
- hardball 119.95
- james pond 2 ...... 114.95
- joe montana football 2 ...... 119.95
- john madden football 2 ...... 114.95
- kid chameleon 114.95
- marble madness 104.95
- mario lemieux hockey 114.95
- mickey mouse 1 ...... 119.95
- moonwalker 54.95
- nhlpa hockey 93 ...... 114.95
- olympic gold 119.95
- pacmania 104.95
- paperboy 1 ...... 114.95
- pga golf 119.95
- phantasy star 2 ...... 74.95
- phantasy star 3 ...... 74.95
- revenge of shinobi 54.95
- rings of power 139.95
- shadow of the beast 129.95
- shining in the darkness 139.95
- simpsons (bart vs. space mut.) 114.95
- sonic the hedgehog 114.95
- space harrier 2 ...... 64.95
- speedball 2 ...... 114.95
- spider man 119.95
- star control 119.95
- starflight 139.95
- streets of rage 114.95
- super hang on 114.95
- super hydlide 114.95
- super monaco gp 1 ...... 114.95
- super monaco gp 2 ...... 114.95
- super off road 99.95
- super real basketball 54.95
- super thunder blade 64.95
- sword of vermillion 129.95
- tazmania 114.95
- team usa basketball 114.95
- terminator 114.95
- test drive 2 ...... 99.95
- toejam & earl 114.95
- taki 114.95
- turbo out run 114.95
- turrican 119.95
- where in time is carmen sand. 139.95
- winter challenge 99.95
- wrestle war 114.95

SEGA MASTERSYSTEM

- master system 2 (sonic set) 194.95
- master system 2 + alex kidd 1 ...... 144.95
- control pad 19.95
- control stick 49.95
- infrared joypad 74.95
- rapid fire unit 29.95
- tips & tricks - buch 1 ...... 29.95
- ace of aces 104.95
- action fighter 44.95
- aerial assault 84.95
- afterburner 1 ...... 94.95
- air rescue 94.95
- alex kidd 3 (high tech world) 74.95
- alex kidd 4 (shinobi world) 84.95
- alien storm 84.95
- altered beast 84.95
- asterix 94.95
- aztec adventure 44.95
- back to the future 2 ...... 84.95
- back to the future 3 ...... 104.95
- bank panic 44.95
- basketball nightmare 84.95
- battle out run 84.95
- bonanza brothers 94.95
- bubble bobble 84.95
- california games 84.95
- casino games 84.95
- champions of europe uefa 92 ...... 114.95
- chase h. q. 84.95
- choplifter 74.95
- chuck rock 94.95
- columns 84.95
- cyber shinobi 89.95
- dick tracy 94.95
- donald duck 94.95
- double dragon 84.95
- dragon crystal 94.95
- dynamite duke 94.95
- enduro racer 39.95
- f 16 fighter 54.95
- fantasy zone 1 ...... 44.95
- forgotten worlds 94.95
- fred feuerstein 84.95
- g loc 94.95
- gauntlet 94.95
- ghost house 44.95
- ghostbusters 84.95
- ghouls'n ghosts 94.95
- global defense 44.95
- golden axe warrior 114.95
- golfamania 114.95
- hang on 39.95
- heavy weight champ 89.95
- heroes of the lance 104.95
- impossible mission 94.95
- indiana jones 94.95
- joe montana football 1 ...... 94.95
- klax 94.95
- kung fu kid 44.95
- laser ghost 94.95
- line of fire 94.95
- marble madness 94.95
- mickey mouse 94.95
- moonwalker 94.95
- ms. pac man 84.95
- my hero 44.95
- ninja 39.95
- ninja gaiden 94.95
- olympic gold 114.95
- out run 84.95
- out run europa 104.95
- pacmania 104.95
- paperboy 94.95
- parlour games 74.95
- populous 104.95
- prince of persia 94.95
- pro wrestling 54.95
- psychic world 94.95
- psycho fox 84.95
- putt & putter 94.95
- r type 94.95
- rampage 84.95
- rastan 84.95
- rc grand prix 84.95
- running battle 84.95
- sagaia (darius 2) 94.95
- secret command 44.95
- sega chess 114.95
- shadow of the beast 104.95
- shinobi 84.95
- simpsons (bart vs. space mut.) 94.95
- slap shot 84.95
- sonic the hedgehog 94.95
- special criminal investigation 94.95
- speedball 84.95
- spellcaster 94.95
- spiderman 94.95
- spy vs spy 54.95
- strider 114.95
- submarine attack 84.95
- summer games 74.95
- super kick off 104.95
- super monaco grand prix 1 ...... 84.95
- super monaco grand prix 2 ...... 84.95
- super space invaders 94.95
- super tennis 39.95
- teddy boy 39.95
- tennis ace 84.95
- thunder blade 84.95
- tom & jerry 94.95
- transbot 39.95
- trivial pursuit 94.95
- vigilante 84.95
- wanted (light phaser) 74.95
- wimbledon 104.95
- wonderboy 1 ...... 54.95
- wonderboy 2 (monster land) 84.95
- wonderboy 3 (dragons trap) 84.95
- world class leaderboard 84.95
- world cup italia 90 ...... 84.95
- world games 84.95
- world grand prix 44.95
- world soccer 74.95
- xenon 2 ...... 84.95

ZUBEHÖR ALLGEMEIN

- ac/dc adapter 19.95
- akku ladegerät 19.95
- aktiv boxen (stereo) 59.95
- kopfhörer offen 9.95
- mario bettwäsche 84.95
- mario freizeit-kappe 14.95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ...... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

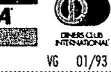
.... ▫ Modul ▫ Zubehör
.... ▫ Modul ▫ Zubehör
.... ▫ Modul ▫ Zubehör
bitte ankreuzen

Konsolentyp .... ▫ **Kundenmagazin (kostenlos)**







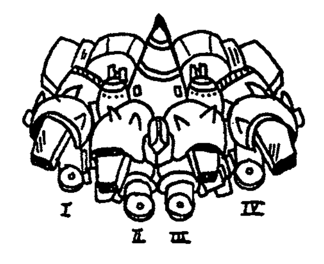


AUFTRAGGEBER

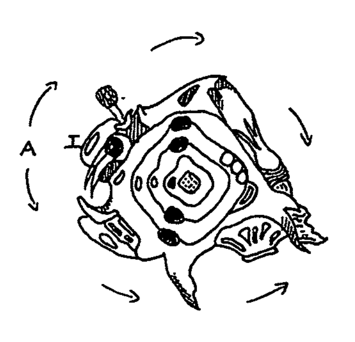
VG 01/93

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die bisherigen Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.



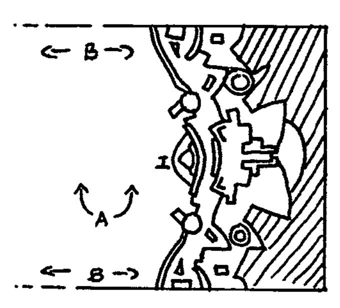
3. Level: UFO No. 3 Benutzt den Needle-Cracker und haltet Euch von der leuchtenden Kanone fern.



4. Level: Alien Umkreist den Alien und ballert mit der Round-Vulcan ständig auf Position I.



5. Level: Fire Demon Schießt auf sein Herz, bis der Dämon seine Hand nach vorn streckt. Dann flüchtet Ihr nach rechts bzw. links.



6. Level: Obermotz *Phase 1:* Während Ihr mit den rotierenden Felsen mitfliegt auf "I" schießen. *Phase 2:* Weicht den Schüssen auf Höhe von "B" aus. Mit dem Wind-Laser oder dem Needle-Cracker trefft Ihr automatisch. *Phase 3:* Schießt, wenn kein Axelay-Clone vor Euch schwebt. *Phase 4:* Dranbleiben.

Hook (Game Boy)

Beat Krähenmann aus Belp war so freundlich uns seine Karten-Komplettlösung zum Game-Boy-Abenteuer zu schicken.

Forest und Lagoon-Levels (3, 5, 7, 11, 14)
Achtet auf die Schlangen, da sie nicht besonders gut zu sehen sind.

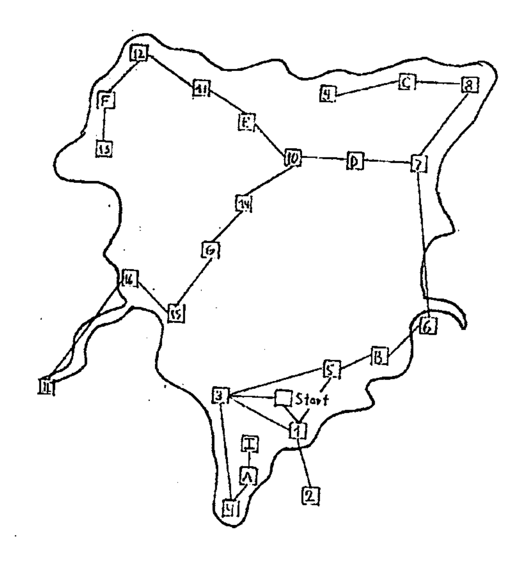
Underground-Levels (1, 9, 12)
Die Geister verschwinden nach kurzer Zeit. Bei den Zombies könnt Ihr Eure Energie auffüllen, indem Ihr einen Zombie zweimal oben berührt. Klappt's nur einmal, verliert Ihr ein Leben.

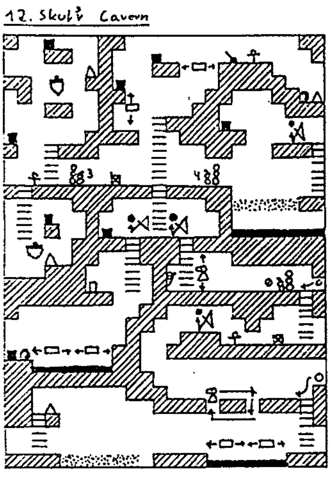
Icy Region Levels (8, 10)
Der Yeti weicht zur Seite, wenn Tink ihn angreift. An einigen Eiszapfen rutscht Ihr nur hinunter, rauf geht's nicht. Vorsicht auch bei den Plattformen: Viele fallen erst herunter, wenn Ihr mehrmals draufgesprungen seid.

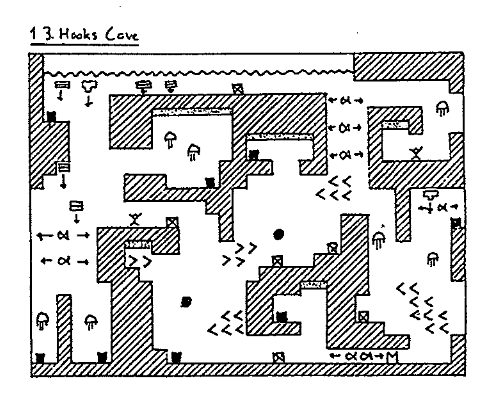
Nevertree (4)
Mit jedem Basketball erzielt Ihr 400 Punkte, indem Ihr viermal in den Korb werft.

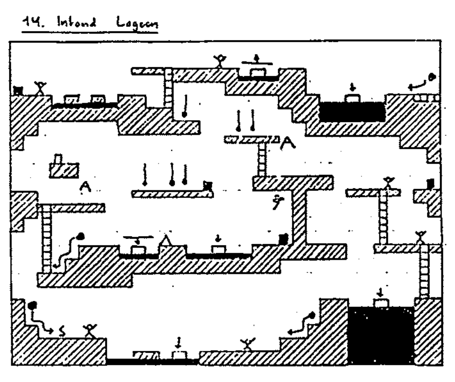
Pirate and Hook Town (15, 16)
Nachdem Ihr das Streichholz geholt habt, benutzt Ihr das Faß als Trampolin.

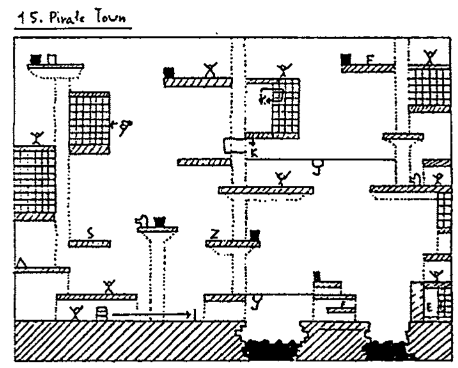
Fight Rufio/Hook (I, II)
Um die beiden zu besiegen, bedarf es einer besonderen Taktik.

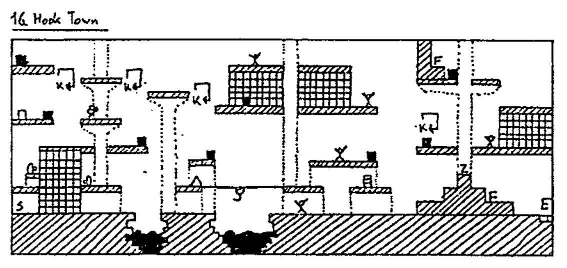


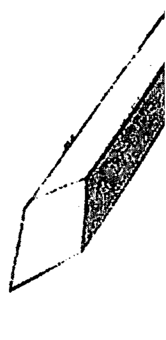












Wenn Ihr beim Kampf gegen Hook angekettet werdet, drückt auf Button A.

Spezielle Gegenstände

Die braucht Ihr, um das Spiel fortzusetzen. Damit Ihr mit Rufio kämpfen könnt, holt Ihr zuerst den Wecker (Clock) aus der versunkenen Stadt (2). Bevor Ihr zu den Snow Peaks kommt, müßt Ihr Euch das Horn aus Pirate Tomb (9) besorgen. Außerdem braucht Ihr den Zahn (Tooth) aus Hooks Cove (13), bevor Ihr nach Island Lagoon weiterfahren könnt.

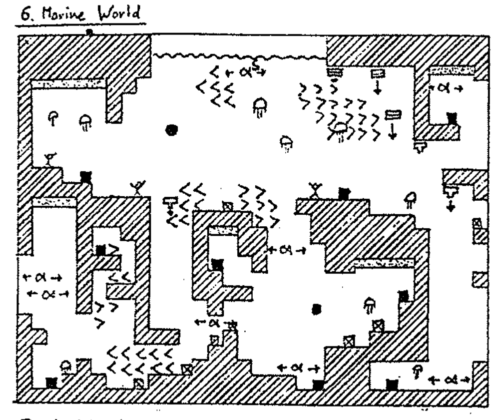
Allgemeines

Auf den Karten sind die Geschicklichkeitslevel mit Zahlen von 1 bis 16 eingezeichnet. Flying entspricht den Buchstaben A-G, Fight Rufio und Fight Hook sind mit I und II gekennzeichnet.

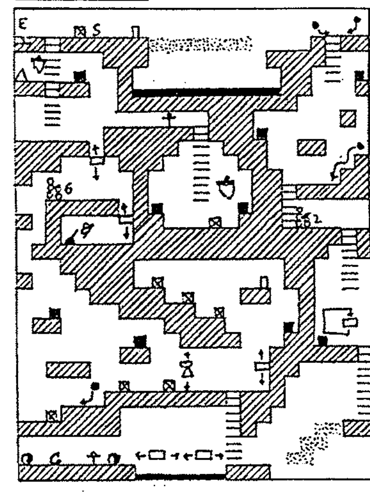
Cheats

Drückt im Pause-Modus die Select-Taste und das Spiel wird wesentlich langsamer. Leider funktioniert das nicht im Flug. Zweitens: Wenn Ihr in der Übersichtskarte im richtigen Moment Select und B drückt, könnt Ihr die Level überspringen.

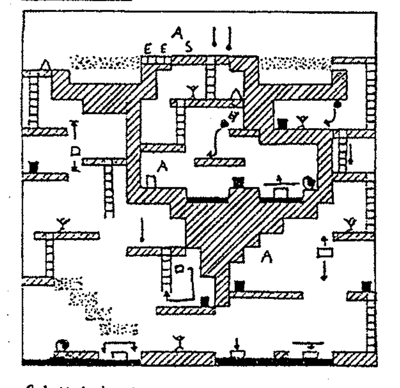
6. Marine World



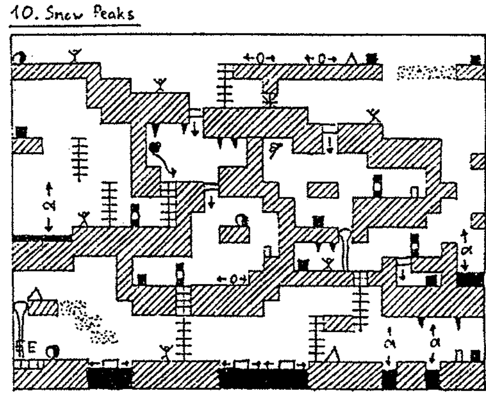
9. Pirate Tomb



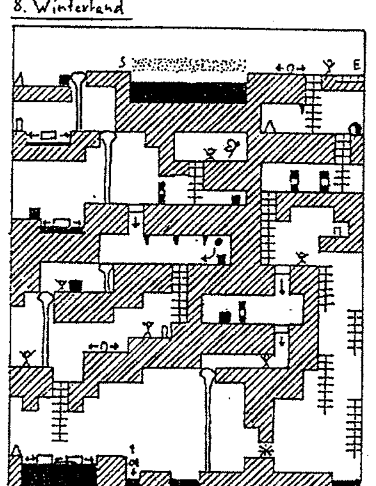
7. Wood Land



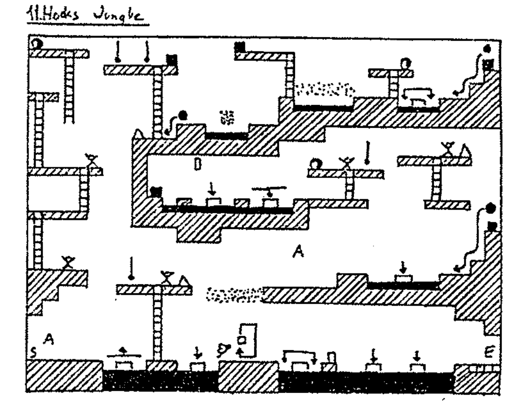
10. Snow Peaks

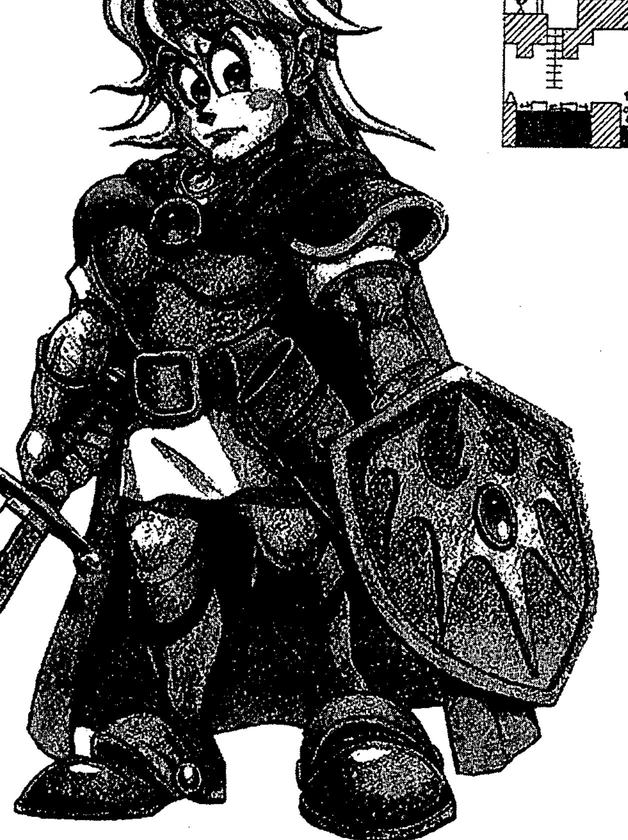


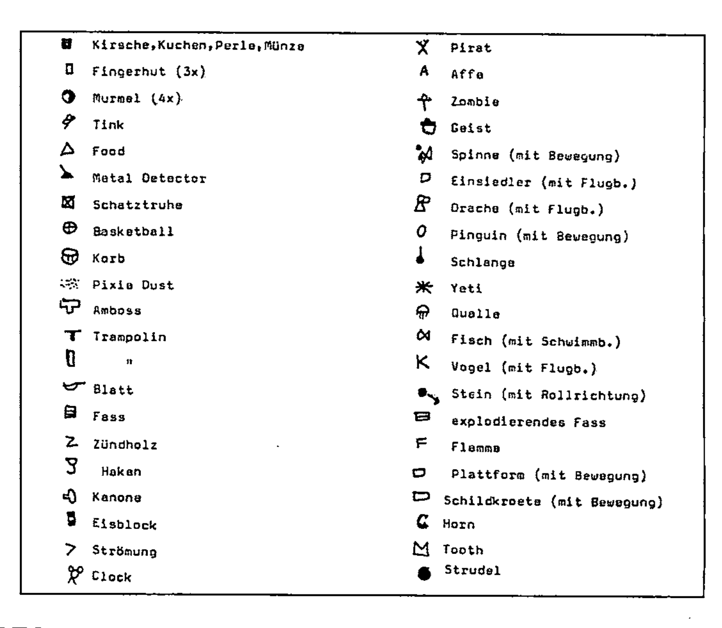
8. Winterland

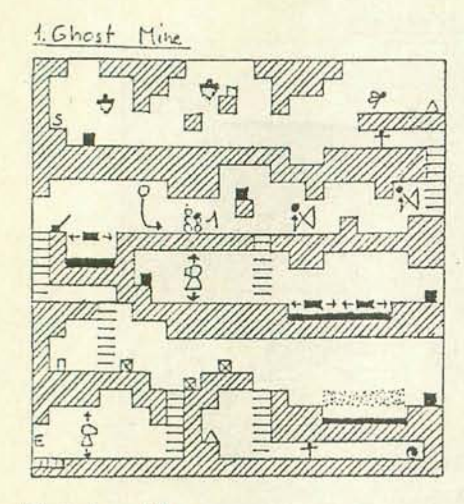


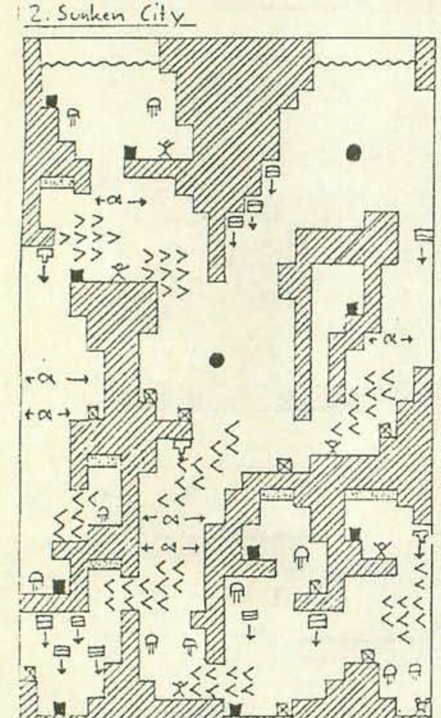
11. Hooks Jungle

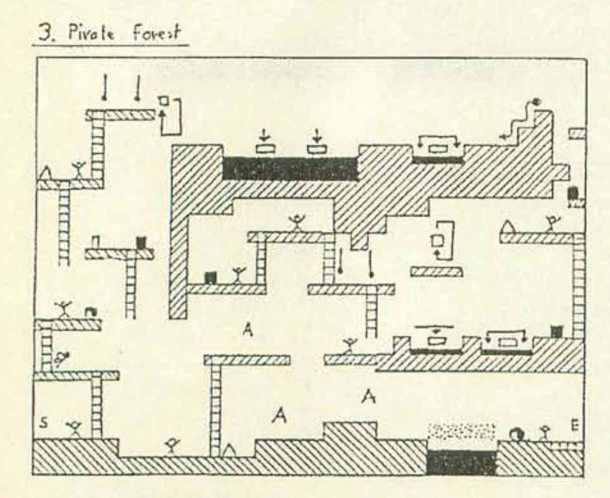


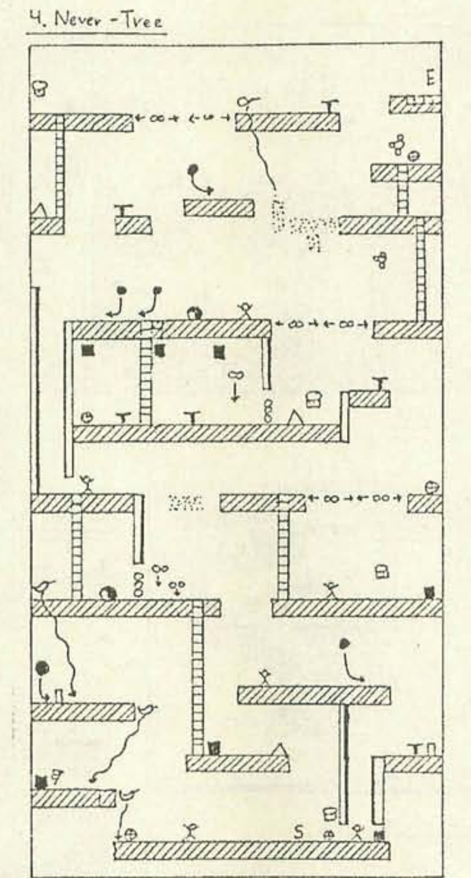


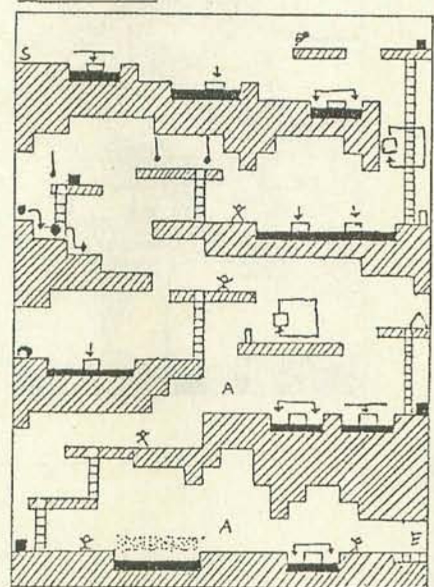












Lucky Dime Caper (Game Gear)

Nach tagelanger Arbeit vollendete Jan Peter Peschlow aus Köln sein Kartenwerk zum Donald-Duck-Abenteuer.

Die nördlichen Wälder: Etwa in der Mitte lauern ein paar aufmüpfige Maulwürfe. Diese pusten andauernd ein Blatt nach oben, das unter Donalds Gewicht nach unten segelt. Wartet bis es an der höchsten Stelle ist, springt drauf und sofort weiter.

Bär: Plaziert Donald direkt vor dem widerlichen Zotteltier und schlagt drauf. Lauft mit, wenn er versucht abzuhauen.

Der amerikanische Wald: Wenn die zweite Schildkröte auf Euch wartet, springt auf den Baum – dort findet Ihr ein Leben. Danach laßt Ihr Euch von links auf die Schildkröte fallen.

Löwe: Wenn der auf Euch zuläuft, spurtet los und springt kurz vor dem Abgrund auf ihn.

Die Anden: Haltet außerhalb des Tempels das Joypad immer nach rechts gedrückt. Springt und schlagt im richtigen Moment, um durch den Level zu kommen. Im Tempel stehen zwei Maschinen, die andauernd Feinde ausspucken – dort könnt Ihr Extras sammeln.

Statue: Über den ersten Stein springen und unter dem zweiten durch. Danach zur Statue springen und schlagen.

Die tropischen Inseln: In aller Ruhe durchkämpfen.

Erster Rabe: Nachdem er die Bomben geworfen hat, stößt er hinab. In diesem Augenblick von der gegenüberliegenden Plattform auf ihn springen.

Die Pyramiden: Sobald Ihr einen Hammer habt, geht Ihr in die Schatzkammern.

Zweiter Rabe: Wenn er Flöte spielt, den fallenden Noten ausweichen. Springt der Schlange auf den Kopf, wenn sie aus dem Korb kommt.

Der Südpol: Im ersten Teil dieses Levels nie im Gegenwind über Abgründe springen. Wählt bei der ersten Abzweigung den unteren und bei der zweiten den rechten Weg.

Dritter Rabe: Den Eisblock zerschlagen. Wenn der Rabe hinabstößt, draufspringen oder schlagen.

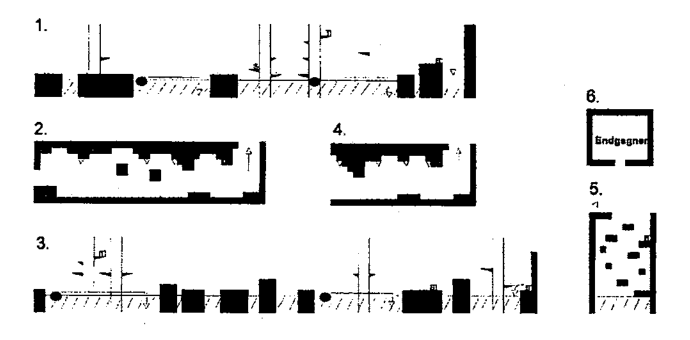
Gundel's Schloß: Geht bei der ersten Abzweigung den rechten und bei der zweiten den unteren Weg. Die sind zwar gefährlich, es hagelt aber reichlich Extras.

Gundel Gaukeley: Wenn die alte Hexe Blitze wirft, ganz links in der Ecke ducken. Danach wartet Ihr, bis die Bomben am Boden sind und lauft nach rechts. Springt hoch und schlagt auf die Kristallkugel. Den gleichen Vorgang wiederholt Ihr auf der rechten Seite.

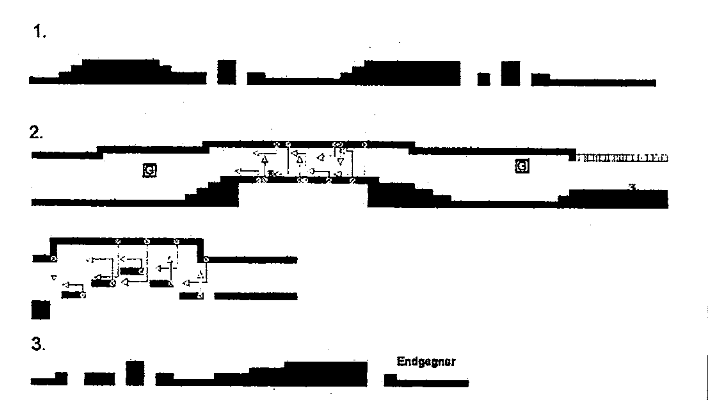
Die nördlichen Wälder



Der gewaltige amerikanische Wald

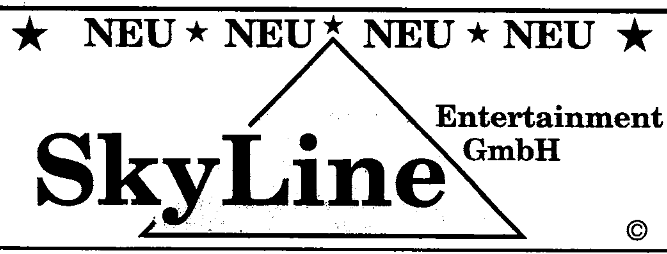


Die Anden



S = Stern (Lebenspunkt)
1 = UP
▽ ▷ △ = Spitze
▭ = sich bewegende Plattform
R = Ritter
┌┐ = Ausgang oder Eingang von einem anderen Raum
B = runterfallendes Bild
○ = im Kreis bewegende Eisenkugel
P = Spiegel
☑ = Nach kurzer Zeit verschwindender Eisblock
= Lavaflamme
= Schildkröte
T = Tür
□ = herunterfallender Block
G = Gegenerproduzent
☒ = sich bewegender Block
= er schießt mit Saugnäpfen
K = Schatzkammer
= Schlangenkorb

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★



Tel. 0711 / 81 27 36
St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorauskasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Game Gear	
Axe Battler (d)	62,90
Chuck Rock	62,90
Donald Duck	72,90
Dragon Crystal	64,90
Factory Panic	64,90
G-Loc	64,90
Griffin jap.	64,90
Halley Wars	72,90
Joe Montana Football	64,90
Marble Madness	62,90
Mickey Mouse	72,90
Monaco GP 2	59,90
Ninja Gaiden	72,90
Pac Man	57,90
Psychic World	54,90
Shinobi	73,90
Sonic the Hedgehog	73,90
Spiderman	79,90
Super Monaco GP	54,90
Wonder Boy	54,90

Sega Master	
Alex Kidd 4	81,90
Arcade Smash Hits	81,90
Asterix	92,90
Back to the Future 2	81,90
Donald Duck (Dime Capper)	92,90
Indiana Jones	89,90
Laser Ghost (f. Pistole)	92,90
Mickey Mouse	89,90
Monaco GP 2	78,90
Pro Wrestling	67,90
Sagata	89,90
Shadow of the Beast	102,90
Sonic	92,90
Terminator	81,90
The Flintstones	82,90
Wonder Boy 2	82,90

Sega Mega	
California Games	94,90
Dragons Fury	97,90
European Club Soccer	107,90
F-22 Interceptor	109,90
Galahad	99,90
Golden Axe 2	104,90
Green Dog	91,90
Gynoug jap.	77,90
James Pond 2	96,90
John Madden	87,90
Lemmings	107,90
Kid Chameleon	114,90
Paper Boy	107,90
Slime World jap.	84,90
Splatterhouse2	109,90
Taz Mania	97,90
Turbo Out Run	107,90
Winter Challenge	109,90
Wonderboy 5	113,90
Zero Wing	107,90

Lynx	
Batmans Return	79,90
Blue Lightning	72,90
California Games	72,90
Casino	76,90
Checkered Flag	69,90
Elektrocop	72,90
Hard Driving	76,90
Ishido	79,90
Klax	79,90
Pac Land	79,90
Paperboy	79,90
Road Blasters	79,90
Rygar	76,90
S.T.U.N. Runner	79,90
Shanghai	72,90
Slime World	72,90
Xenophobe	72,90
Zarlor Mercenary	72,90

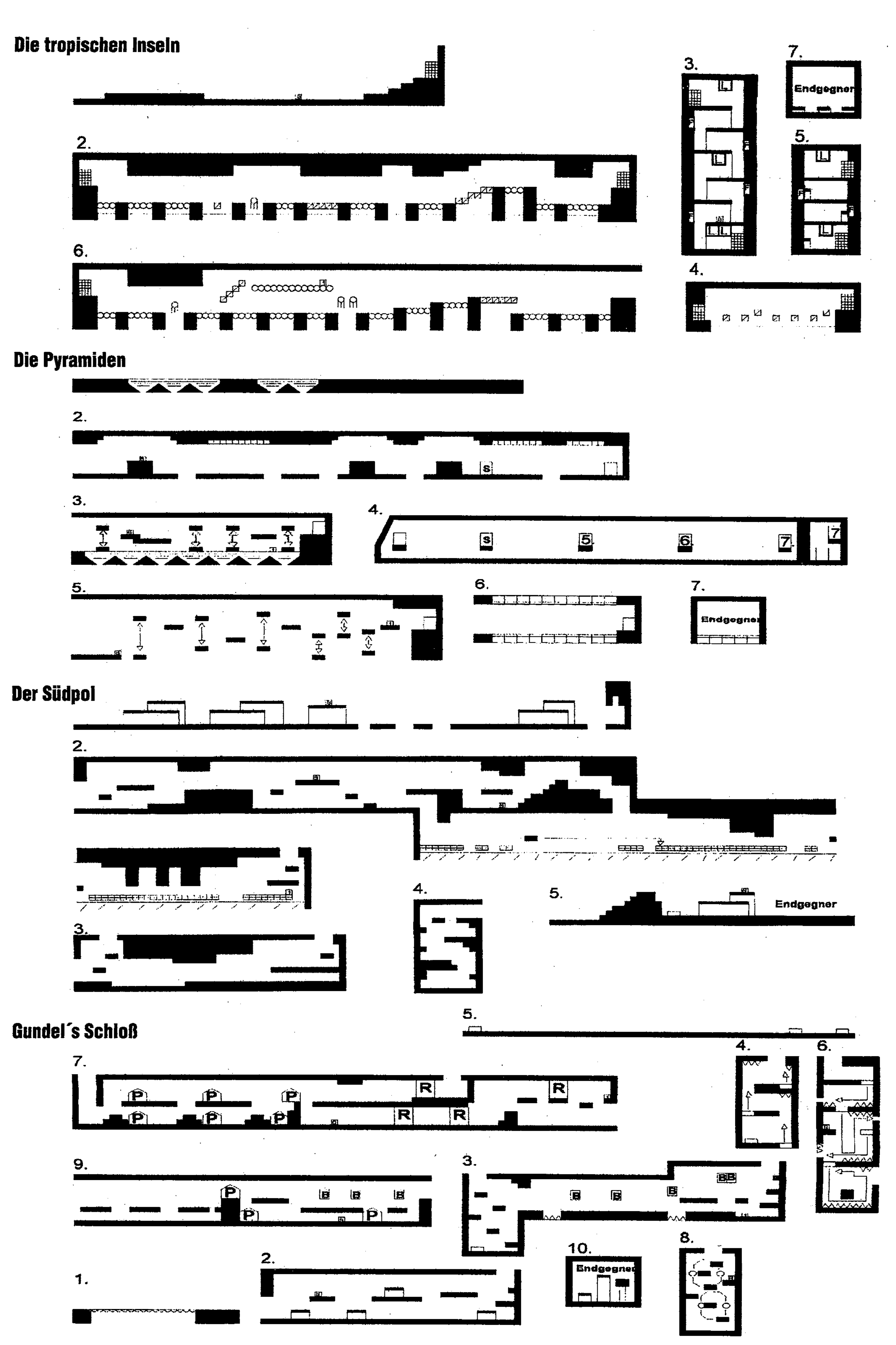
Game Boy	
Adventure Island	67,90
Alleyway	49,90
Amazing Spiderman	49,90
Battletoads	72,90
Boomers Adventure	57,90
Bubble Bobble	63,90
Castlevania 2	67,90
Double Dragon 3	76,90
Dragons Lair	64,90
Duck Tales	64,90
Dynablaster	52,90
F 1 Race & 4 Spieler Ad.	69,90
Final Fantasy Adventure	89,90
Final Fantasy Legend 2	89,90
Fotified Zone	76,90
Gargoyle ´e Quest	51,90
Gauntlet 2	66,90
Hudson Hawk	62,90
Ninja Gaiden	82,90
Pinball -Rev. Gator	47,90
Side Pocket	51,90
Skate or Die/Bad Rad	66,90
Sneakey Snakes	76,90
Spankys Quest	62,90
Super Mario Land	47,90
Tennis	47,90
World Cup	51,90
WWF Superstars	62,90
Yoshi	62,90

Super NES	
Axelay US	137,90
Desert Strike UDS	124,90
F-Zero dt.	99,90
Hook US	124,90
Joe a. Mac US	119,90
Q-Bert 3 US	127,90
Rampart US	127,90
Shulljagger US	127,90
Streetfighter 2 dt.	114,90
Super Nintendo + Mario dt.	319,00
Super Soccer dt.	99,90
Tennis dt.	99,90
Turtles 4 dt.	119,90
Zelda 3 dt.	129,90

Zubehör	
Action Replay f. Sega Mega	149,00
Control Pad	39,90
Control Pad f. Master	27,90
Control Stick f. Master	47,90
Converter f. Mega Drive	134,90
Game Boy + Tetris	148,90
Game Gear Grundgerät	286,00
Game Gear incl. Sonic + Netzt.	344,00
GB - Koffer	32,90
GB - Lampe	32,90
GB - Lupe	27,90
GB - Netzteil + Accu	64,90
GB - Tragetasche	27,90
GB - Verstärker	47,90
Japan Adapter f. Sega Mega	32,90
Joypad f. Mega Drive	44,90
Light Phaser f. Master	109,90
Lynx Adapter Zi. Anzü.	29,90
Lynx Grundgerät 2	198,00
Lynx Netzteil	27,90
Lynx Tasche groß	32,90
Master Gear Adapter	62,90
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive o. Spiel (d)	274,00
NES Grundgerät	214,00
NES Lightgun	64,90
Power Stick f. Mega Drive	109,90
Rapid Fire Unit f. Master	27,90
Sega Master System 2	147,00
Sega Master System 2 incl. Sonic	198,00
Super Nintendo	319,00
Wide Gear f. Game Gear	39,90

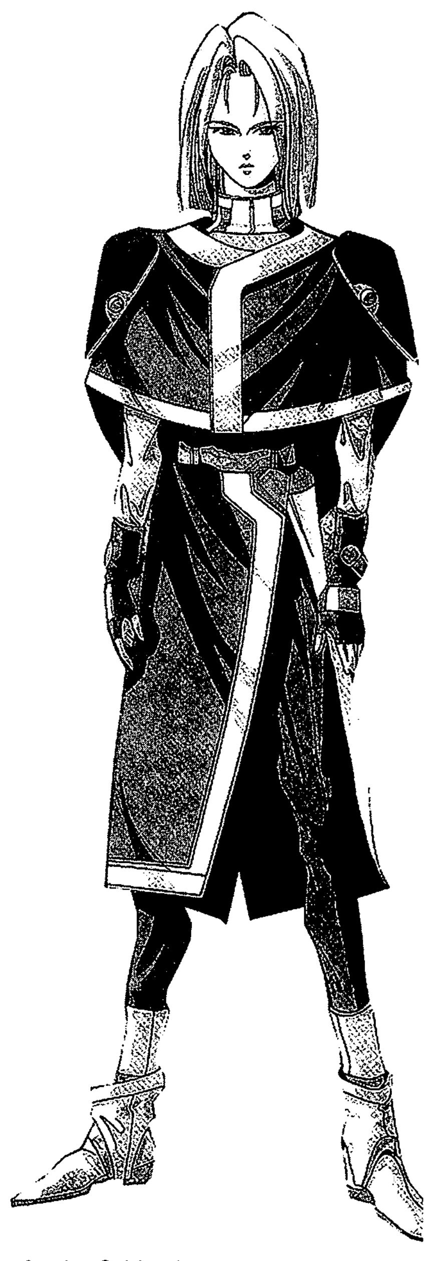
☆☆☆ Frohe Weihnachten und einen ☆☆☆
☆☆☆ guten Rutsch ins Neue Jahr! ☆☆☆

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★


Die tropischen Inseln
2.
6.
3.
7.
Endgegner
5.
4.
Die Pyramiden
2.
S
3.
4.
S
5
6
7
7
5.
6.
7.
Endgegner
Der Südpol
2.
4.
5.
Endgegner
3.
Gundel´s Schloß
5.
7.
P
P
P
P
P
P
R
R
R
R
4.
6.
9.
P
P
P
B
B
B
3.
B
B
B
BB
10.
Endgegner
8.
1.
2.

Another World (Super Nintendo)

Ute Braun aus Köln läuft gerne mit Vektoren-Gesicht und Laserwaffe durch die abgedrehten Levels des nagelneuen Jump'n' Runs *Another World.* Sie hat uns als erste den Lösungsbericht geschickt:
Wenn Euer Männchen in der anderen Welt erscheint, schwimmt Ihr sofort nach oben und taucht auf – sonst erwischen Euch die Pflanzen. Wendet Euch nach rechts und tretet die Würmer in den nächsten beiden Bildschirmen weg.
Im nächsten Bild taucht der Löwe auf, der vorher im Hintergrund zu sehen war. Lauft sofort zurück, am See vorbei bis zum Bild dahinter. Ihr rennt auf eine Klippe, von der aus Ihr an die Liane springt. Sie reißt ab und Ihr schwingt über den Löwen hinweg zur anderen Seite. Springt ab und lauft nach rechts. Am Ende des Weges erscheinen zwei Gestalten, die den Löwen erledigen und Euch gefangen nehmen. Zusammen mit einem unbekannten Wesen findet Ihr Euch in einem Käfig wieder, der an der Decke baumelt. Bewegt das Joypad abwechselnd nach links und rechts, bis der Käfig auf den Kopf der unten patrouillierenden Wache knallt. Schnappt Euch die Waffe und verfolgt den Zellengenossen. Nach ein paar Lasergefechten (Schutzschild benutzen!) gelangt Ihr an eine Tür. Gebt dem Freund Deckung, damit er sie in Ruhe öffnen kann. Ihr kommt zu einem Fahrstuhl, der Euch ganz nach unten führt. Schießt die Stromleitung kaputt und fahrt ein Stockwerk nach oben. Schleicht an dem Feind vorbei und laßt Euch vom Kumpanen ein Loch im Boden öffnen, durch das Ihr in die Kanalisation entkommt. Rollt zuerst nach links, dann nach rechts bis es nicht mehr weitergeht. Wenn Ihr Euch jetzt nochmal nach links bewegt, landet Ihr in einem Gang. Betretet die Waffenkammer und ladet Eure Laserpistole. Nachdem Ihr die drei Türen atomisiert habt, lauft Ihr aus dem Gebäude heraus. Schießt den Wächter nieder und springt von der Klippe auf den Vorsprung. In der Wand befindet sich eine Geheimtür. Schießt sie auf und geht hinein. In der Höhle bewegt Ihr Euch nach rechts und laßt Euch ins erste Loch fallen. Einen Stock tiefer befindet sich ein dreieckiger Stein. Sprintet nach rechts, springt über die Falle und rennt bis in die Mitte des nächsten Screens. Kehrt sofort um, damit Euch die Felsbrocken nicht erwischen. Die Steine fallen jetzt gleichmäßig, es ist also leicht zu schaffen. Hinter den fleischfressenden Pflanzen im langen Gang, kommt Ihr an eine Tür, die Ihr kaputt schießt. Nun zurück zum Steinschlag. Geht die Schräge hoch und schreckt den Drachen per Laserschuß auf. Wartet, bis er gefressen wird (die Pflanze hat nun keinen Hunger mehr) und hangelt bis auf den dreieckigen Stein. Springt nach links runter, stellt Euch an die Wand und zerschießt den Fuß des Steins. An dem umgekippten Stein klettert Ihr jetzt hoch und lauft bis zu einem Stützpfosten rechts, der einen See am Durchbruch hindert. Zerschießt den Pfosten und rennt schleunigst in die andere Richtung bis zu einer Platte am Ende des Gangs. Ihr werdet nach oben gespült und lauft nach rechts. Nachdem Ihr die Wand zerstört habt, steht Ihr in einem Gebäude. Kämpft Euch die Treppe hinauf und rennt weiter nach rechts. Kurze Zeit später seht Ihr Euren Freund wieder, danach wartet ein Kampf gegen einige Wächter. Eine Szene weiter seht Ihr eine Gestalt weglaufen. Folgt Ihr ins nächste Bild und achtet darauf, die Türe nicht zu öffnen. Baut ein Schutzschild auf und tretet an die Tür, die sich nun öffnet. Der Gegner wirft eine Energiekugel, die auf Euch zurollt. Tretet zurück, die Tür schließt sich und die Kugel prallt zurück zum Gegner – Bumm.
Lauft nun nach rechts, ladet die Waffe und schießt die Glaskugel von der Decke, sobald der Wächter genau darunter steht (erkennbar an dem Spiegelbild). Trefft Ihr ihn nicht, müßt Ihr neu anfangen. Seid Ihr erfolgreich, lauft zurück und geht die Treppe nach unten. Bewegt Euch nach links und schießt im letzten Raum den Kronleuchter von der Decke, damit Euer Freund befreit wird. Zurück im Raum mit der Treppe schlägt Euch eine Wache nieder. Ihr verliert die Waffe und werdet von dem Bösewicht hochgehoben. Tretet ihm ans Schienbein (oder wohin auch immer), hechtet zur Knarre und schießt ihn ab. Jetzt ohne Stop durch den nächsten Bildschirm spurten und die Wache umschießen, sobald Ihr durch den Schutzschild gedrungen seid. Taucht ins Wasser bis zum Boden, durch das Loch und durch die Gänge. Zum Luft holen schwimmt Ihr im zweiten Schacht nach oben. Dann geht's wieder runter durch den Quergang nach unten. Hier zerstört Ihr die Leitung und taucht zurück. Oben lauft Ihr rechts an der toten Wache vorbei und laßt Euch in den Schacht fallen. Nun ist Schnelligkeit gefragt: Die erste Tür schießt Ihr auf und stellt Euch unter den Deckel am Ende des Ganges. Baut andauernd Schutzschilder auf und wartet auf den Freund, der Euch von oben aus der Gefahrenzone zieht – Ihr findet Euch in einem Kampfgefährt wieder. Da Euch die Bedienungsanleitung für das Vehikel fehlt, hilft nur der Knopf



für den Schleudersitz. Nach dem Flug kommt Ihr in einem Gebäude an, in dem helle Aufregung herrscht. Schlagt Euch nach rechts durch, dort wartet Euer Freund. Lauft weiter, bis Ihr einem Gegner ein Stockwerk tiefer in die Arme fallt. Der richtet Euch arg zu, doch der Freund hilft. Wenn sich die beiden kloppen, kriecht Ihr zum Schaltpult. Wartet bis der Freund verliert und zieht den Hebel, wenn sich der Gegner etwa in der Mitte der Kuppel befindet. Er wird tödlich getroffen. Zieht an dem anderen Hebel und der Teleporter wird eingeschaltet. Zum Teleportieren müßt Ihr in die Mitte des Raumes. Vorsicht vor den Lasern! Danach nimmt Euch Euer Freund auf dem Drachen mit 'gen Horizont.

Toki (Lynx)

Karten und Komplettlösung sandte uns Kai-Uwe Klein aus Wiesbaden.

Stage 1, *Mittelgegner:* Schießt die Stäbe und die feuerspeienden Köpfe ab, klettert die Liane hinauf und ballert auf die beiden Affen. *Endgegner:* Holt Euch mit den Rabbit-Boots den Schutzhelm und rennt so schnell wie möglich nach rechts. Stellt Euch so hin, daß der Helm in den Endgegner ragt. So verschwindet seine Energie automatisch.

Stage 2, *Mittelgegner:* Schwimmt an die markierte Stelle und ballert. Da die Fische Euren Körper nicht erreichen können, achtet lediglich auf den Kopf. *Endgegner:* Das Monster mit den elastischen Glibberaugen besiegt, wer sich zuerst auf die linke Stufe stellt und von dort aus nach rechts schießt. Stellt Euch diagonal zu ihm, wenn der Obermotz an einer anderen Stelle auftaucht. Schießt am besten auf die Augen.

Stage 3, *Mittelgegner:* Ballert diagonal nach oben; geratet Ihr ins Schußfeld, weicht entweder zur linken oder rechten Wand aus und stellt Euch geduckt zwischen die herunterfallenden Feuerbälle. *Endgegner:* Der dritte Obermotz scheint an Schluckauf zu leiden. Am linken Bildschirmrand seid Ihr am sichersten. Schießt und springt hoch, wenn er stehenbleibt und "Burps" sagt.

Stage 4, *Mittelgegner:* Bei dem Typ mit den Eispfeilen ist der Helm wichtig. Lauft geduckt nach links, direkt in ihn rein. Der Helm erledigt den Rest. *Endgegner:* Das Rüsseltier im Metallic-Look besiegt Ihr, indem Ihr Euch geduckt auf die markierte Position stellt und schießt. Schleudert der Gegner seinen Bumerang, springt Ihr zweimal hoch, so weicht Ihr auch dem Geschoß von unten aus. Nachdem er eine Runde gedreht hat, springt dreimal hoch, er fährt jetzt seinen Rüssel aus. Das wiederholt der "Elefant" dreimal, dann beginnt das Spielchen von neuem.

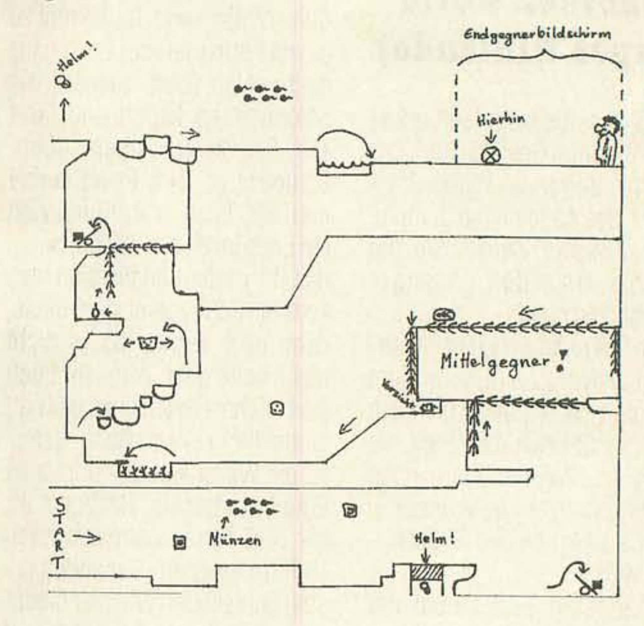
Stage 5, *Mittelgegner:* Wurde von den Programmierern vergessen. *Endgegner:* Stellt Euch auf die markierte Stelle, duckt Euch und schießt auf die Füße. Ist die Hand nach links verschwunden und liegt das Herz ungedeckt bloß, springt Ihr -- sobald das Ungetüm zurückmarschiert – aus der Deckung und schießt auf das Lebensorgan. Wieder unten setzt Ihr das Dauerfeuer auf die Füße fort. Mit der Extrawaffe geht's übrigens doppelt so schnell.

Stage 6, *Mittelgegner:* Wegen Personaleinsparungen hat Bösewicht Vookimeldo diese Stelle nicht besetzt. *Endgegner:* Hier nur ein kleiner Tip, damit Ihr selbst noch was zu knabbern habt: Die Bumerangs von Vookimeldo sind sehr nützlich...

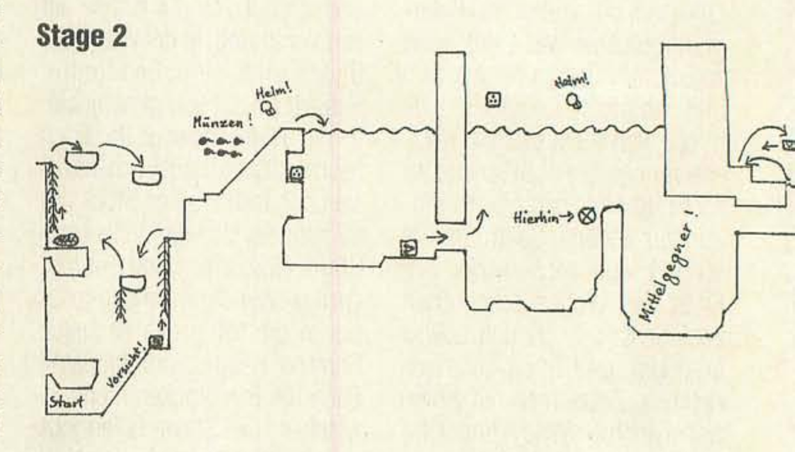
Zeichenerklärung

Symbol	Bedeutung
	Schutzhelm
	Hasenstiefel (rabbit boots)
	Dreierschuß
	Doppelschuß
	Superschuß
1UP	Leben
	Stachelige Gleise (nicht vom Wagen fallen !!!)
	Münze
	Trampolin
	Flammenwerfer
	Pfeilschuß
	Liane (zum Rauf-und Runterklettern)
	Zeit

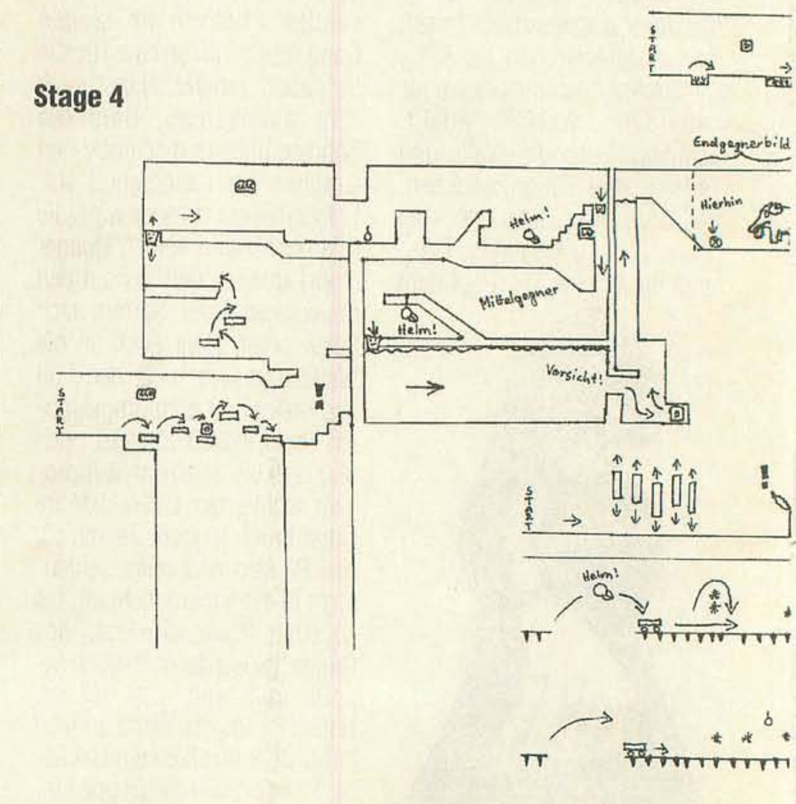
Stage 1



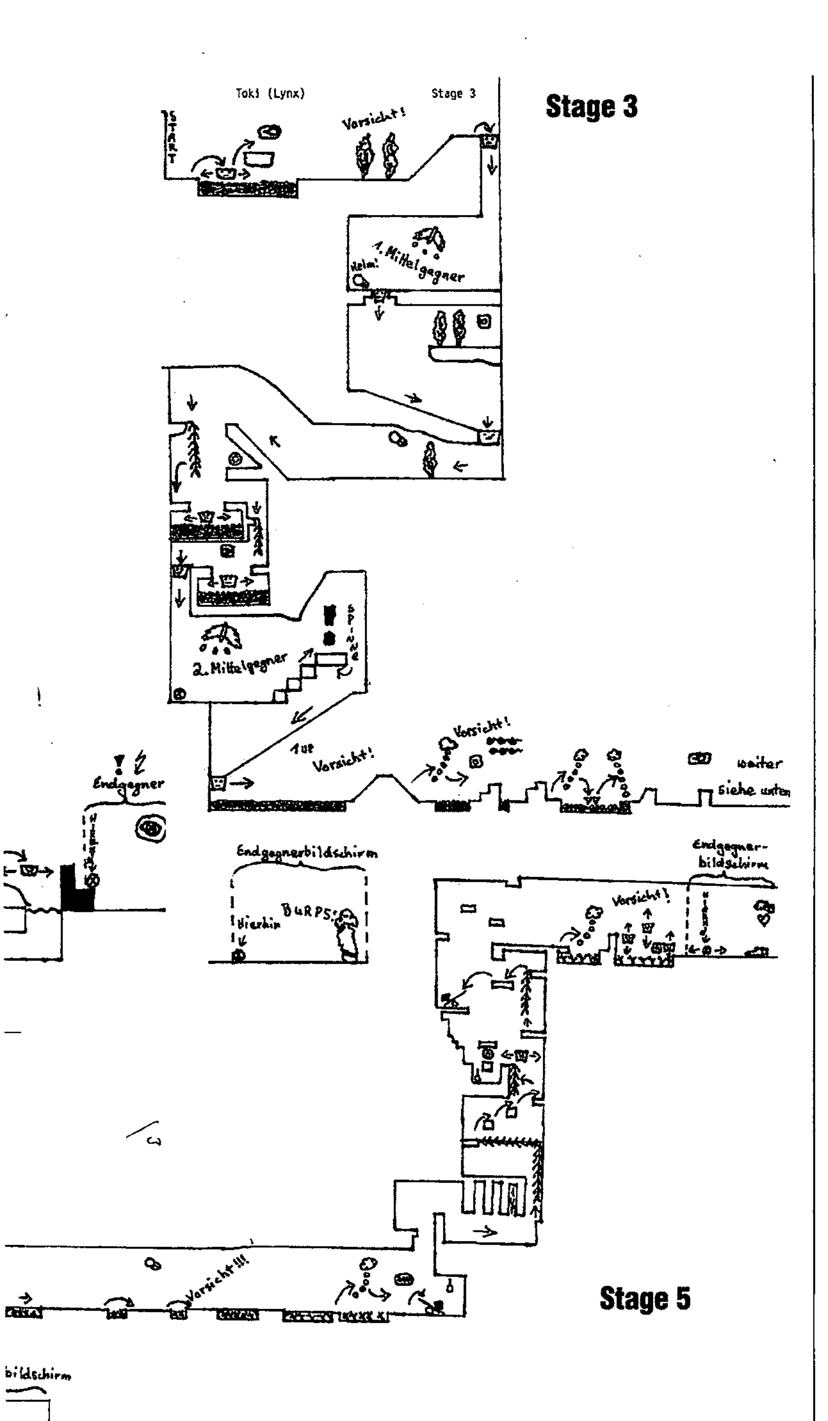
Stage 2



Stage 4



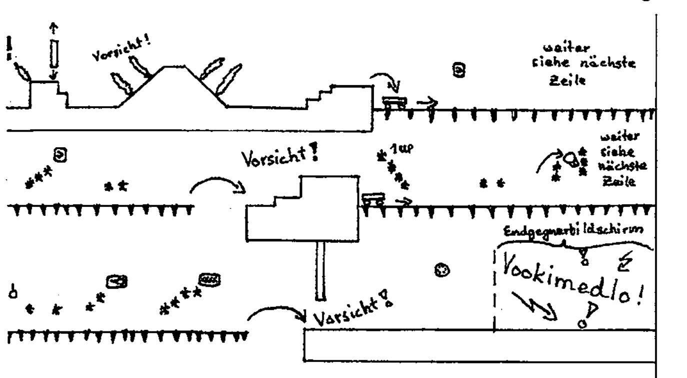
Stage 3



Stage 5

bildschirm

Stage 6



Der Videospiele–Versand in Berlin

ILY–BIT

Wir sind nicht billig
– aber *preiswert*!

Tel. 030 / 621 46 67

Preislisten kostenlos anfordern
1000 Berlin 44 · Selchowerstr.22

* Megasupernesgameboygear *



TEL. 06131-670608
06131-604245
FAX. 06131-670608

SECOND-HAND-GAMES ★ MICHAELA THIELEN
COLMARSTRASSE 6 ★ 6500 MAINZ 1

NEU! Der absolute Wahnsinn! Topspiele zu coolen Preisen!
Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspiele für
SUPER NINTENDO – SEGA MEGADRIVE – NEO GEO

Angebot des Monats:

SUPER NINTENDO

Soul Blazer US	nur 79,- DM	Final Fantasy II US	nur 79,- DM
Adventure Island US	nur 79,- DM	Super Tennis Dt.	nur 69,- DM
Super R-Type Dt.	nur 69,- DM	Hook US	nur 79,- DM

SEGA MEGADRIVE

Desert Strike US	nur 69,- DM	NHLPA 93 US	nur 79,- DM
Predator 2 US	nur 69,- DM	Rampart US	nur 69,- DM
Sidepocket US	nur 69,- DM	Tazmania Dt.	nur 69,- DM

NEO GEO

Mutation Nation US	nur 189,- DM	Super Spy US	nur 159,- DM

Wir bieten Ihnen für Ihre Gebrauchtspiele absolute Höchstpreise. Problemloser An- und Verkauf per Post. Wir bezahlen sofort nach Erhalt Ihrer Sendung! Bitte keine Spiele unaufgefordert senden, sondern erst nach telefonischer Absprache.

Wir sind von Montag-Sonntag von 9.00-21.00 Uhr persönlich erreichbar.

Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!



NEW POINT GmbH
Direkt Importe
Der Videospieleversand in Hamburg
Brennerhof 6 2000 Hamburg 74

MEGA-DRIVE GAMES

Death Duel US.	89,00 DM
Rampart US.	89,00 DM
Joe Montana 93 US.	89,00 DM
LHX Attack Chopper US.	89,00 DM
Batman II US.	89,00 DM
Chessmaster US.	79,00 DM
Gods US.	79,00 DM
Superman US.	89,00 DM
Gadget Twins US.	89,00 DM
Sonic II US.	89,00 DM

SUPER NES GAMES

Amazing Tennis US.	119,00 DM
Home Alone II US.	109,00 DM
Q Bert 3 US.	109,00 DM
Desert Strike US.	119,00 DM
Hook US.	119,00 DM
Chuck Rock US.	119,00 DM
Imperium US.	129,00 DM
Wortris US.	109,00 DM
Best of the Best US.	119,00 DM
Blazeon US.	109,00 DM
Battle Clash US.	109,00 DM

Weiter Super NES und Mega-Drive Games auf Anfrage.
Wir führen auch Spiele ab 28,00 DM für das Mega-Drive
Forder Sie unser Kostenloses Magazin an Frankierter und Adressierten Rückumschlag (1,70 DM)
Wir liefern per Nachnahme DM 10,- DM / Express DM 15,-
Preisänderungen und Irrtumer vorbehalten !

Tel. 040/7890108 Fax 7890138

Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungs-Tricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

Astyanax (NES)

Tobias Obrecht aus Moers weiß Rat: Um im **Level Eurer Wahl** anzufangen, drückt Ihr im Titelbild oben, unten, links, rechts und viermal Button B. Wer nur mit einem **unbesiegbaren Sprite** weiterkommt, muß im Titelbild oben, oben, oben, oben, unten, links, rechts und oben drücken.

Dinosaurus (Super Nintendo)

Gerhard Koros aus Haslach hat herausgefunden, wie Ihr **unzerstörbar** werdet: Drückt X und oben, links, A und links, R und rechts, Y und links, Y und rechts, Select und unten. Ein Klingelzeichen ertönt. Wenn Ihr folgende Kombination hinzusetzt, seid Ihr für immer unzerstörbar: B und rechts, R und rechts, B und oben, X gedrückt halten und oben, R und rechts, B und oben, X und links, Select und unten.

Fantasy Zone (Game Gear)

Andreas Moser aus Forstern hat uns geschrieben, wie Ihr beim Spiel um den niedlichen Raumgleiter Opa-Opa die **Level anwählen** könnt: Im Titelbild Start drücken, oben, rechts, unten, links, Button 1, 2, 1, 2 und ganz kurz Start. Jetzt den Pfeil auf "Mode" bewegen, nach links drücken und gleichzeitig die Buttons 1 und 2 betätigen. Wenn's beim erstenmal nicht klappt, probiert's erneut.

Lemmings (Super Nintendo)

Haltet im Titelbild Select gedrückt und betätigt Start. Schon erscheint das **Musikmenü**.

Super-Mario-Kart (Super Nintendo)

Ryan Hood hat herausgefunden, wie Ihr **Fahrer schrumpfen** lassen könnt: Im Auswahlmenü Y gedrückt halten und dann A drücken.

Super-Smash-TV (Super Nintendo)

Als gnadenloser Videospieler, der alle Sprites über den Haufen schießt, verrät Euch Tobias W. Reich aus München, wie Ihr *Super Smash T.V.* mit **doppelter Geschwindigkeit** spielt: Drückt im Option-Menü 1P/2P/Skill-Level links, rechts, links, oben, R und L. Wenn das "Bingo" ertönt, ging alles glatt.



Code geknackt

Täglich erschrecken mich mehrere Kilo Paßwort-Komplettlösungen, die mir die lieben Kollegen auf den Schreibtisch laden. Wollt Ihr mir die Arbeit erleichtern, dann schickt die Paßwörter auf Disk ein...



Ax-Battler (Game Gear)

Nicolas Lindner aus Mönchengladbach merkte an, daß wir in der Oktoberausgabe nur die Paßwörter der japanischen Version abgedruckt haben. Er schickte uns die anderen:

Firewood	BHFD-PLJG-PJIB-IMCA
Turtle Village	GJMI-NKIA-IHGI-EJKL
Sandmarrow	GIAL-IIEH-AHHB-CDNM
Holmstock	NJEA-MNCO-MOKJ-MGCC
Brookhill	NCDN-GPPN-AMKH-PIGL
North Valley	BMOC-MIFE-EOOD-NBOK

Batman-Return of the Joker (NES)

Ingo Straßner aus Ibbenbüren hat uns die Paßwörter zum neuen Batman-Abenteuer auf dem NES verraten:

Level	Code
1.2	MDRR
2.1	NMLL
2.2	NWKL
3.1	LGZQ
3.2	GPTW
4.1	GNXF
4.2	KHCN
5.1	QGVN
5.2	WBZT
6.1	FFHG
6.2	CKQG
7.1	GPZT

Cameltry (Super Nintendo)

Cameltry ist ein interessantes Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihr eine Kugel durch ein Labyrinth steuert. Das Besondere dabei: Mit Euren Joypadbewegungen steuert Ihr das Spielfeld, das vom 3-D-Chip bewegt wird. Die Codes erhielten wir von Fabian Fink aus Galganen.

Code	Wirkung
NRRRP	Soundmenü
ZNGGX	Bestzeit jedes Levels wird gezeigt
GFXJF	Den Ball verändern
ZLJPJ	Schwerkraft des Planeten ändern

IMPORTE – NEUHEITEN



FLASHPOINT GmbH
Hauptstraße 80
2061 Oering
Tel. 0 45 35 / 22 22
FAX 0 45 35 / 22 24

FLASHPOINT nur noch für **Händler!**
Bitte beachten Sie die neue
Telefon und Faxnummer.
Händleranfragen erwünscht!

comCON Computer Handelsgesellschaft mbH

***com* CON GmbH**
Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg
Tel. 0 45 51 / 93 575
FAX 0 45 51 / 93 673

Unser Partner ***com*Con** übernimmt ab sofort die Abwicklung im **Endanwender**geschäft. Schriftliche und telefonische Bestellungen nur noch an obige Adresse.

MEGA DRIVE®

Mega Drive Grundgerät dt. PAL incl. Netzteil und Joypad	289,94
Standart Joypad	39,94
Pro 2 Joypad	39,94
Action Replay Pro	149,94
Monster Lair jap.	39,94
Simpsons US	99,94
Toe Jam & Earl jap.	59,94
Wonderboy V US	119,94
Alien III US	94,94
Atomic Runner US	99,94
Cyber Cop US	109,94
Dick Tracy jap.	59,94
Moonwalker US	59,94
Terminator US	119,94
Shining in the Dark. US	119,94
Dungen´s & Dragon US	129,94
Y´s III US	129,94
Fantasy Zone jap.	89,94
Steel Empire jap.	89,94
Ring of Power US	99,94
War Song US	119,94
Aquatic Games US	89,94
Capriati Tennis US	99,94
Dream Team Bask. US	99,94
Holyfield Boxing US	99,94
NHLPA Hockey ´93 US	109,94
Road Rash US	99,94
Turbo Outrun jap.	89,94
Winter Challenge US	109,94
Dragons Fury US	99,94
Lemmings US	99,94
Side Pocket US	99,94
Gem Fire US	119,94
Greendog US	99,94
Revenge of Shinobi US	64,94
Slime World US	99,94
Toki US	89,94
Carmen S. Diego II US	119,94
Sonic the Hedgehog dt.	79,94

GAME BOY®

Game Boy Grundgerät incl. Batterien, Ohrhörer und Spiel Tetris	149,94
Day´s of Thunder US	64,94
Golf US	49,94
Jeep Jamboree US	64,94
Play Action Football US	49,94
Soccermania US	49,94
Track´n Field US	64,94
WWF Challenge II US	64,94
Final Fantasy Leg. II US	64,94
Ultima US	74,94
Navy Blue US	49,94
Chessmaster US	64,94
Ishido US	39,94
Batman II US	64,94
Double Dragon III US	64,94
Ghostbusters II US	64,94
Hudson Hawk US	49,94
Mega Man II US	64,94
Spiderman II US	64,94
Super Hunch Back US	59,94
Teenage M. Turtles I US	64,94
Toxic Crusaders US	64,94
Kirby´s Dreamland US	49,94
Mickey´s Dan. Chase US	69,94
Mickey Mouse I dt.	69,94
Rocky & Bullwinkle US	64,94
Simpson´s II US	64,94
Spanky Quest US	59,94
Super MArio Land US	49,94
Swamp Thing US	64,94
Yoshi US	49,94
Addams Family US	59,94
Dr. Franken US	64,94
Home Alone (Kevin) US	64,94
Knight Quest US	64,94
Track Meet US	64,94
Wave Race US	49,94
Beach Volleyball US	64,94

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

Super NES Grundgerät dt. PAL incl. Netzteil, Joypad und Super Mario IV	299,94
NCAA Basketball US	119,94
Super Off Road US	119,94
Super Tennis US	109,94
Top Gear US	119,94
Populous US	74,94
Sim City US	109,94
Faceball 2000 US	119,94
Kablooey US	119,94
Lemmings US	119,94
Pilotwings US	109,94
Chessmaster US	89,94
Addams Family US	119,94
Dino City US	119,94
Joe & Mac US	119,94
Simpson´s Nightm. US	119,94
Spanky´s Quest US	119,94
Super Adv. Island US	119,94
Final Fight US	119,94
Robocop III US	119,94
Streetfighter II dt.	99,94
Super Double Drag. US	129,94
Turtles IV US	129,94
Actraiser US	109,94
Phalanx US	119,94
Soulblazer US	119,94
Super Battle Tank US	119,94
Final Fantasy Leg. II US	129,94
King of Monsters US	119,94
Zelda III dt.	99,94
UN Squadron US	119,94
Super Probotector dt.	129,94
Wings II US	109,94
TKO Boxing US	119,94

alle US Games sind spielbar auf dem deutschen Super Nintendo mit dem Universal Adapter Nur DM 49.94

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprices Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, japanisch oder deutsch (US., D. oder jap.).

rk/ms/hp/mp V12.06 22.10.1992

Dynablaster (NES)

Die Paßwörter sandte uns Timo Stary aus Güterloh:

Level	Paßwort
1-2	LLMJLBMN
1-3	AAEFBBBC
1-4	IIFMHNOE
1-5	NNIAKGCO
1-6	IIKMOLOC
1-7	EEMEAOAN
1-8	FFNFHEIN
2-1	DIDALKMM
2-2	LMMPJJJJ
2-3	GEBJAAAC
2-4	ABGFGDGO
2-5	OFCDHPCJ
2-6	ABLDMMML
2-7	CPIBOCOJ
2-8	BAJOLPLM
3-1	GBGODPDN
3-2	AEBGMAMN
3-3	OIIECJCJ
3-4	FHIJPNPC
3-5	MJAEBHAC
3-6	OIPFNJCJ
3-7	HFPCPHKN
3-8	GBMBLDDN
4-1	GAEAMCDM
4-2	NPKGOFIO
4-3	KCPFOJHO
4-4	CKKBHEON
4-5	OHCHKMCK
4-6	EBDILBJC
4-7	OHNHKHCE
4-8	EBLMLDJO
5-1	LBLHEBBA
5-2	HKIOCDKM
5-3	HKFOCNKA
5-4	FPICNPPA
5-5	OCCAKKCC
5-6	AMLMDPML
5-7	BLDLJPLM
5-8	INPLPKNE
6-1	ALABDPMJ
6-2	DEJCAAGE
6-3	IKOBPKNC
6-4	GJAEMCDJ
6-5	HNKJCGKM
6-6	CFFAHGOJ
6-7	ALJHDHMC
6-8	NHFBFAIE
Secret	PCDEFGAB

Klax (Lynx)

Aus Kiel erhielten wir die Paßwörter zum Geschicklichkeitsspiel *Klax*. Manuel Goldbach ist der Tüftler:

Level	Code
1	OPTR
2	GTBD
3	GFRE
4	OPAS
5	EDCF
6	GTRE
7	DSAE
8	SWAR
9	DNOM
10	CFRE
11	DFRE
12	UASE
13	HJBF
14	DFGH
15	UJHG
16	FGRE
19	SPOT
20	SPTJ
21	KIOP
22	JUND
23	QWER
24	CVBN
25	FREW
26	VJUZ
27	FRTE
28	KPWQ
29	ZTVH
30	IUSV
31	GFRE
32	KITR
33	TZUI
34	VBNM
35	PLOW
36	IWQA
37	HZTR
38	FREW
39	AGJU
40	PLFE

Krusty's Funhouse (Super Nintendo)

Vier Paßwörter bekamen wir von Christian Bedekovic aus München:

Level 2	BARTMAN
Level 3	SMITHERS
Level 4	SNOWBALL
Level 5	JEBEDIAH

Another World (Super Nintendo)

Von Ute Braun aus Köln stammen die Paßwörter zum Vektoren-Spiel *Another World*:

Szene 1	LDKD
Szene 2	MTDC
Szene 3	CLLD
Szene 4	LBKG
Szene 5	XDDJ
Szene 6	FXLC
Szene 7	KRFK
Szene 8	KLFB
Szene 9	BFLX
Szene 10	BRTD
Szene 11	TFBB
Szene 12	TXHF
Szene 13	CKJL
Szene 14	LFCK

Predator 2 (Mega Drive)

Thomas Brennemann hat sich in die kampferprobten Klamotten des Predator-Killers geworfen und die Paßwörter zu *Predator 2* aufgeschrieben – leider wird das Spiel in Deutschland nicht erscheinen.

Level	Paßwort
2: The Rooftops	KILLERS
3: The Streets	CAMOUFLAGE
4: The Subway	LOS ANGELES
5: The Slaughterhouse	SUBTERROR
6: The Streets	TOTAL BODY
7: The Alien Ship	am Ende des 6. Levels

Prince of Persia (Super Nintendo)

Björn und Patrick Gronych aus Braunsfeld haben uns darauf hingewiesen, daß die *Prince of Persia*-Codes in Ausgabe 10/92 nicht zu gebrauchen sind. Die Zeit des Helden ist bereits abgelaufen, somit kann man im letzten Level nicht mehr gegen Shafar kämpfen. Die richtigen Codes:

Level 2	4CEE5PZ
Level 3	AHIYWLL
Level 4	I21QI64
Level 5	QGLMY24
Level 6	RELEAMW
Level 7	A2FMCRP
Level 8	BVVEAHZ
Level 9	AMEFA4Q
Level 10	4EONCCC
Level 11	IN12QU6
Level 12	RN325N2
Level 13	U546QXC
Level 14	ZIRX5KC
Level 15	MRBFCAB
Level 16	ZDLTWZT
Level 17	MYEGPJ5
Level 18	FCSORJM
Level 19	MX1S6XB
Level 20	FBEEDR1





Wonderdog (Mega CD)

Unser Redaktions-Neuling Ingo Zaborowski liefert die Paßwörter zum niedlichen *Wonderdog*:

Level 1	MYSTIC
Level 2	ANKLES
Level 3	LEDZEP
Level 4	REEVES
Level 5	PIXIES
Level 6	WOOPIE

Wimbledon (Game Gear)

Als Tennis-Crack und Smash-As hat uns Kristian Zieger aus Oldenburg die Paßwörter geschickt:

	1. Spiel gewonnen	2. Spiel gewonnen	3. Spiel gewonnen
American Open	Spieler: Cortez HPI DBC AFK JJO	Spieler: Evans INJ DIH JEM OIM	Spieler: Franko DKI EEX JEM IGA
Australian Open	Spieler: Franko QAJ CGG IIQ TEG	Spieler: Wilson MEN EJH NEM TIM	Spieler: Diego KGH ICR MBM RLE
French Open	Spieler: Wilson SIS GKH NDF NJM	Spieler: Bishop WEO EHG IJJ PFG	Spieler: Hines NEG ILU SHP SGG
Wimbledon	Spieler: Camus EFJ KLW XFG KHA	Spieler: Selnik GGK LMR WJE SHK	Spieler: Mauser NEG QQT SHK JHG

Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, wühlt in unserem Fundus von Unendlich-Leben-Cheats und Unverwundbarkeit-Tricks.

Alpha Mission 2 (Neo Geo)

Der erste Tip fürs Neo-Geo ist eigentlich gar keiner, trotzdem lassen wir S. Sulejmanovic aus Steinbrom zu Wort kommen: Wenn Ihr *ASO 2* zweimal hintereinander komplett durchspielt (alleine) und jede der 11 Extrawaffen mindestens einmal benutzt habt, erscheint statt des kargen Abspanns wieder der Waffenladen. Nachdem Ihr Euch dort eingedeckt habt, geht's mit anderen Feindformationen und neuer Extraverteilung in den Levels 7-12 weiter.

Arch Rivals (NES)

Erzielt der Gegner einen Korb und wirft Euch der eigene Mitspieler einen Ball zu, drückt auf Button A. So wirft der Mannschaftskollege den Ball über den erstaunten Mitspieler. Springt der Ball vom Korb ab, nimmt der mitlaufende Kollege den Ball auf, paßt zu Euch und Ihr werft einen Korb. Das wußte der elfjährige Daniel A. Gerling aus Wuppertal.



Gley Lancer (Mega Drive)

Wenn Ihr im sechsten Level gegen den letzten oberen Generator der Laserbarriere schießt, erscheint dahinter ein Extraleben.

Hudson Hawk (Game Boy)

Oliver Runge aus Wellmitz verrät Euch, wie Ihr bei der Filmumsetzung *Hudson Hawk* an **unendlich viele Leben kommt**: Gebt in der Highscoreliste "Moonlightning" ein. Außerdem überspringt Ihr mit Select, A und B (gleichzeitig drücken) die Levels.

Scrapyard Dog (Lynx)

Lynx-Freak Kai-Uwe Klein hat herausgefunden, wie Ihr an **lebenswichtige Schilder** kommt: Drückt Pause, wenn die Zeitanzeige auf "299" steht. Anschließend betätigt Ihr Knopf B und der Schriftzug "Shield awarded" erscheint. Diesen Vorgang könnt Ihr in jedem Abschnitt wiederholen. Wenn's bei "299" mal nicht klappt, versucht's mit "199" oder "99".

Terminator 2 (Game Boy)

Thomas Schnyder aus München-Buchensee schickte drei Tips zu Arnolds Abenteuer auf dem Game Boy:
Level 1: Zerstört die Türme in folgender Reihenfolge: 4, 1, 5, 2 und 3. Beim großen Roboter am Ende ducken und feuern.
Level 2: Bahnt Euch einen Weg durch das oberste Stockwerk. Nur nach unten gehen, wenn Ihr in eine Sackgasse lauft.
Level 4: Bleibt rechts unten, dreht Euch zum Lastwagen hin und schießt in die Windschutzscheibe.

Taz Mania (Mega Drive)

Marcel Graf aus Kriens in der Schweiz erklärt, wie Ihr beim niedlichen Bären-Spiel **unendlich viele Continues** bekommt. Geht im Level 1-2 ganz nach oben. Lauft nach links und schnappt Euch das Leben. Nun wieder nach rechts und warten bis der laufende Stein kommt. Wenn er unter dem Continue ist, springt Ihr auf seinen Kopf, um das Symbol zu erhaschen. Nun auf zur Statue, Bomben zünden und Selbstmord begehen. Wiederholen könnt Ihr den Vorgang so oft wie Ihr wollt.

Xybots (Lynx)

Oliver Runge aus Wellmitz weiß Rat zum Lynx-Klassiker, der ja für den Anfänger nicht leicht zu knacken ist. Sorgt immer dafür, daß Ihr vier Slower Energy Loss und den Second Shot habt – nur wenn Ihr einem Master Xybot gegenübertretet, benötigt Ihr den Second Shot. Schaut immer um die Ecke, wenn Ihr vortretet. Entdeckt Ihr einen Gegner, geht kurz auf den Gang, schießt und zieht Euch wieder zurück. Außerdem solltet Ihr alle *umgebenden* Mauern anschießen – manchmal tauchen versteckte Durchgänge auf.



INSERENTENVERZEICHNIS

Tip-Spezial

Super Nintendo, Teil 3: Seitdem das Super Nintendo offiziell erhältlich ist, drucken wir nochmal die interessanten Tips & Tricks zu den bekanntesten Modulen ab.

Action-Replay-Pro

Ab sofort gibt's Codes für das Schummelmodul in *VIDEO GAMES*.

Street Fighter 2 (Super Nintendo)

Gerard Koros aus Haslach kennt sich bei *Street Fighter 2* fast genauso gut aus, wie unser Redaktions-Champion Andreas. Er hat zwei interessante Kniffe 'rausgefunden: Um **alle Kämpferprofile ablaufen** zu lassen, müßt Ihr auf Pad 2 L und R gleichzeitig drücken, wenn das erste Spielerprofil automatisch abläuft. Solange Ihr die beiden Buttons gedrückt haltet, laufen die Profile ab. Wie Ihr den Teilweise-**Champion-Edition**-Modus anwählt, haben wir Euch schon in unserem *Street Fighter 2*-Special in Ausgabe 11 erklärt. Wählt Chun-Li an, auf Pad 2 drückt Ihr Start und nehmt auch hier Chun-Li. Sobald eine der beiden Damen gesiegt hat, hat sie die Auswahl zwischen vier statt zwei Schlußkommentaren.

SUPER NINTENDO			
Titel	**Version**	**Code**	**Effekt**
Act Raiser	Japan, US	7E001D18	volle Energie
		7E02860C	Energie Engel
Axelay	Japan	7E005E03	unendlich Leben
Castlevania 4	Japan	7E13F410	unendlich viel Energie
Sim City	US	7E0B9F27+	
		7E0B9E10+	
		7E0B9A10+	
		7E0B9B27	unendlich viel Geld
Hook	Japan	7E1F0003	unendlich viel Energie
Parodius	Japan	7E009802	unendlich Leben
Prince of Persia	Japan	7E050803	unendlich Leben
Super Probotector	Deutsch	7E1F8A07	unendlich Leben für Spieler 1
		7E1F8C02	unendlich Bomben für Spieler 1
		7E1FCA07	unendlich Leben für Spieler 2
		7E1FCC02	unendlich Bomben für Spieler 2
		7E1F8901	dauerhafter Schutzschild
		7E1F840x	x ist die Nummer der Waffe, die Ihr dann unendlich bekommt: 1=S, 2=C, 3=H, 4=F und 5=L
Thunder Spirits	Japan	7E1A9D02	unendlich Leben
MEGA DRIVE			
Titel	**Version**	**Code**	**Effekt**
Castle of Illusion	US	FFF32 10000	unendlich Zeit
Chuck Rock	US	FF06D 10003	unendlich Leben
		FF06D 50007	unendlich Energie
Kid Chameleon	US	FFFC4 10005	unendlich Energie
Phantasy Star 2	US	FFC62 00005	unendlich Geld
Roadblasters	US	FF2A5 D0005	unendlich Leben
Rolling Thunder 2	Japan	FFF20 D0002	unendlich Leben
Starflight	US	FF957 300FF+	unendlich Benzin
		FF95D D00FF	
		FF978 10098+	unendlich Geld
		FF983 10098	
		FF943 C0021+	unendlich Zeit
		FFC34 B0015	
Sword of Vermillion	US	FFC62 D0021	unendlich Hit Points
		FFC63 3005E	unendlich Magie Punkte
Terminator	US	FF147 D001F	unendlich Energie
Turrican	US	FF049 20003	unendlich Leben
New Zealand Story	US	FF800 30003	unendlich Leben
		FF800 40005	unendlich Continues
Wonderboy 5	US	FF962 D00FF	unendlich Gold

Super Castlevania 4 (Super Nintendo)

Ute Braun aus Köln empfiehlt Euch, bei der Namenseingabe nichts und als Paßwort zwei Weihwasser in den beiden mittleren Kästen ganz links einzugeben. Nach dem Start bekommt Ihr es mit einer deutlich **stärkeren Vampir-Sippe** zu tun.

Super R-Type (Super Nintendo)

Reinhard Schmitt hat herausgefunden, wie Ihr die **Level anwählt**: Im Titelbild den R-Knopf gedrückt halten, dann neunmal nach oben drücken. Wenn das Signal ertönt, starten und sofort pausieren. Knopf R und A gedrückt halten und Select. Sodann könnt Ihr die Level per Joypad anwählen.

Super Soccer (Super Nintendo)

Wenn Ihr in der Schlußphase unbedingt ein Tor braucht, hier ein Tip von Rolf Stodt aus Kaarst: Riskiert 10 oder 12 Sekunden vor Spielende einen Sololauf mit dem Torwart. Da er nur von einem gegnerischen Abwehrspieler angegriffen wird, stoßt Ihr mit einem guten Hackenlauf bis zum Strafraum vor. Beendet den Spielzug am besten mit einem Schuß in die kurze Ecke (siehe Skizzen).

U.N. Squadron (Super Nintendo)

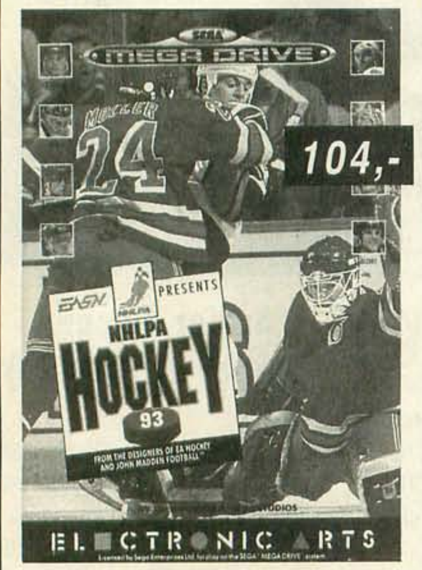
Einen **besonders schweren Level** zu diesem Ballerspiel kennt Reinhard Schmitt auf Lippstadt: Schaltet ins Option-Menü und wählt den Schwierigkeitsgrad aus. Dann haltet Ihr die Buttons A und X auf Controller 2 gedrückt, bis Ihr mit dem ersten Controller einen anderen Schwierigkeitsgrad ausgewählt habt. Nach dieser Aktion erscheint der "Gamer"-Level im Option-Menü – nichts für Piloten mit Höhenangst.

Wir haben sie, die Weihnachtshits!



Mega Drive

Joyp. Verläng. Kabel	19,-
Amazing Tennis	129,-
Super Battle Tank	119,-
Batman Returns	95,-
Steel Talons	109,-
Super WWF Wrestlemania	109,-
Super Shinobi 2	a.A.
Sonic 2	**95,-**
Mickey & Donald	**95,-**
Indiana Jones	109,-
Chakan	109,-
Tale Spin	95,-
Speedball 2	a.A.
Xenon 2	89,-
Lotus Turbo Challenge	109,-
Thunderforce 4	109,-
Galahad	109,-
Side Pocket	109,-



104,-

Arielle	95,-
Streets of Rage 2	95,-
Ninja Gaiden	a.A.
G-Loc	a.A.
Gods	a.A.
John Madden '93	a.A.
Might & Magic 2	a.A.
Road Rash 2	a.A.
Power Pad	29,-
Ecco the Dolpin	109,-

Mega Drive Preishits

Alex Kidd dt.	59,-
Arnold Palmers T. Golf dt.	59,-
J.B.Douglas Ko Box.dt.	59,-
Last Battle dt.	69,-
Moonwalker dt.	59,-
Phantasy Star II	79,-
Phantasy Star III (wieder lief.)	79,-
Space Harrier dt.	69,-
Super Real Basket. dt.	59,-
S. Thunder Blade dt.	69,-
Rev. of Shinobi dt.	59,-

Game Gear

Prince of Persia	69,-
Batman Returns	79,-
Taz Mania	79,-
Sonic 2	84,-
Tale Spin	79,-
Streets of Rage	84,-
Indy 3	a.A.
Alien 3	a.A.
Lemmings	84,-
Shinobi 2	84,-



Mega Drive Magnum-Set Dt. Spezial 1 Jahr Garantie

inclusive 2 Joypads und 4 Spiele + Fünftes Spiel für DM 399,-

Super Nintendo

Grundgerät mit Super Mario World + AV-Scart + Joyp.-Verlängerungskabel	299,-
Mario Paint mit Maus	99,-
Power Pad	29,-
Pilot Wings	99,-
Tom & Jerry	139,-
Super Ghouls'n' Ghosts	99,-
Axelay	139,-
Street Fighter 2	99,-
F-Zero	95,-
Super Soccer	95,-
Super Tennis	89,-
Zelda 3	99,-
Gods	a.A.
Wing Commander	a.A.
Super Parodius	139,-
Sim City	99,-
Populous	a.A.
Actraiser	a.A.
Terminator 2	a.A.
Spindizzy World	a.A.

Master System

New Zealand Story	99,-



95,-

Mickey Mouse II	89,-
Tazmania	89,-
Lemmings	89,-
Wonderboy Monster World	95,-

Lynx

Lynx 2	199,-
World Class Soccer	79,-
Switchblade II	79,-

BTX unter Kranz Versand

Ab 3 Artikel portofrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

Jetzt neu

Mega Drive und Super NES Geräte liefern wir portofrei

Paperboy	49,-
Zarlor Mercenary	49,-
Xenophobe	49,-
Robo-Squash	49,-
Ms. Pac Man	49,-

Nintendo

Pirates	129,-
Mario & Joshi	79,-
Over Horizon	99,-
MC. Donaldland	99,-
Bucky'o'Hare	119,-
Steel Cage Challenge	129,-
Spiderman	a.A.
George F. Boxing	a.A.
Krusty Fun House	a.A.
Lemmings	109,-
Nes Open	99,-
Action in New York	a.A.

Neo Geo

Neo Geo RGB/PAL	699,-
World Hereos	349,-
Art of Fighting	399,-
Magician Lord	199,-
Nam 1975	199,-

Game Boy

Super Mario Land 2	69,-
Dr. Franken	69,-
Mario & Joshi	59,-

Turbo Duo USA

Turbo Express Handheld	a.A.
Neutopia	49,-
Parasol Stars	59,-
Devil Crush	59,-
Air Zonk	119,-
Dragon Slayer	119,-

Sega-Weihnachtsset

Master System II mit Alex Kidd, 2 Contr.Pads + Sonic + Champ. of Europe **199,-**



Wir wünschen allen unseren Kunden ein frohes Weihnachtsfest.

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN: PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN: UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST.

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06



Galahad ist auch per Wagen in edler Mission unterwegs.

Von Drachen und Rittern

Galahad

Im alten Camelot herrscht das Chaos: König Artus und die Ritter der Tafelrunde sind alt geworden, des Königs getreuster Rittersmann, der strahlende Lanzelot vom See, ist gestorben. Jetzt plant der teuflische Zauberer Miragorn, die Macht an sich zu reißen. Um Artus unter seinen Einfluß zu bekommen, muß ihn der Hexenmeister in den Turm von Tarr locken. Die wertvollsten Kleinode hat der Bösewicht schon aus den königlichen Schatzkammern gestohlen und – als letztes Druckmittel – die reizende Prinzessin Leandra von Psygnosia entführt. Da der König ein vielbeschäftigter Mann ist, muß ein anderer die Kastanien aus dem Feuer holen. Wer sollte dafür besser geeignet sein, als Galahad, der junge und tapfere Sohn des berühmten Lanzelot.

Mit Schwert und Rüstung zieht Ihr los, um die gestohlenen Schätze zurückzugewinnen und die Prinzessin zu retten. Eine rätselhafte Dame mit grünem Haar weist Euch den Weg zu den verstreuten Schmuckstücken. Die Pfade und Höhlen sind sehr gefährlich für alleinreisende Helden: Gemeine Fallen und Dutzende von Bösewichtern aus Märchen- und Fabelwelt wollen den tapferen Streiter aufhalten.

Meuchelt Ihr eines der Monster, kassiert Ihr sein Geld. Außerdem findet Ihr in entlegenen Ecken Truhen mit Krafttränken oder herrenlosen Geldsäcken. Anfangs ist Eure Rüstung noch dünn und Euer Schwert rostig – in einsiedlerischen Waffenschmieden rüstet Ihr jedoch kräftig auf.

In den 21 Spielebenen erkämpft Ihr Euch Euren Weg durch in alle Richtungen scrollenden Plattformen. Meist hüten schreckliche Drachen oder Riesenspinnen die gesuchten Schätze. Habt Ihr das Kleinod einkassiert, müßt Ihr die magischen Pforten suchen, die Euch in die nächste Welt bringen.







Münzbrunnen und ein verstecktes Lemmings-Level bringen Abwechslung zwischen den Monsterkämpfen.

gut

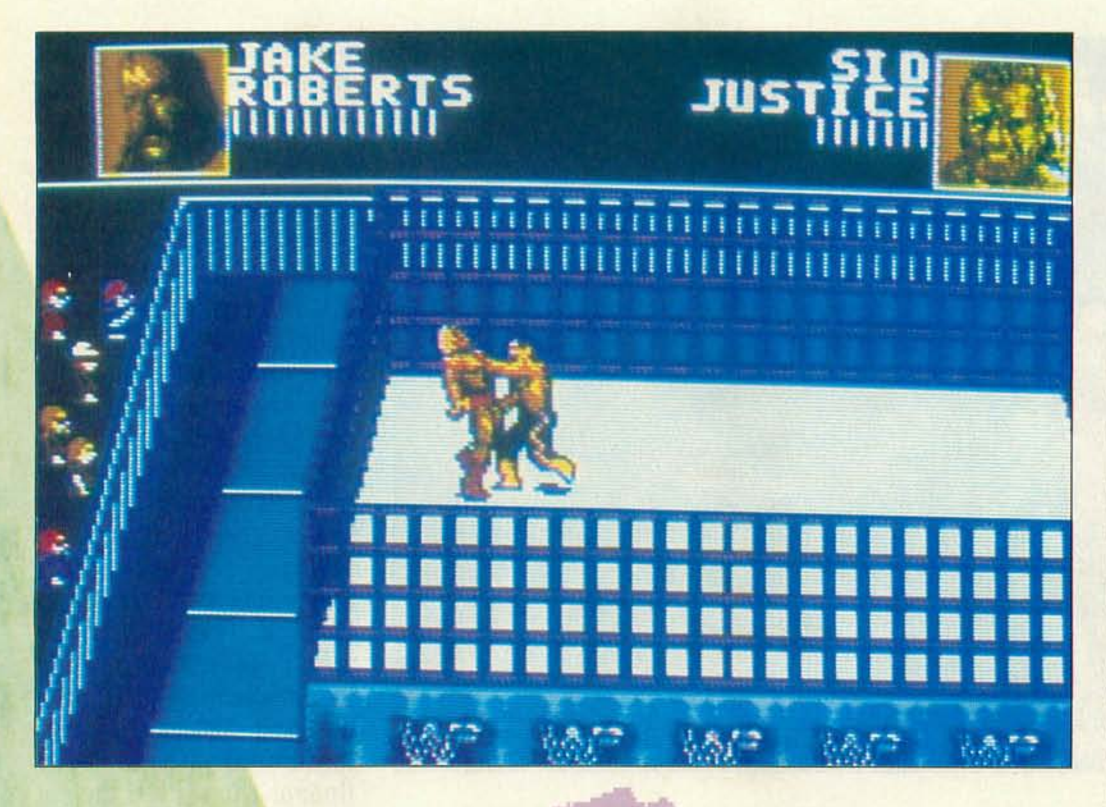
Die mittelalterliche Welt von *The Legend of Galahad* bietet viele Abenteuer, fantasievolle Levels und alles, was ein edles Ritterherz begehrt. Auf dem Bildschirm präsentiert sich das alles als spannendes Plattformspiel mit vielen Kampfeinlagen. Kraft allein bringt Euch nicht weiter: Um den Weg zu finden, müßt Ihr auch Euer Entdeckerherz in beide Hände nehmen. Leider sind die unteren Plattformen nur auf gut Glück zu finden: Oft verliert Ihr ein Leben, weil der nächste Felsvorsprung nicht zu sehen ist. Bis auf einen versteckten *Lemmings*-Level bietet das Spiel aber kaum Überraschungen. Ansonsten gibt's wenig zu mekkern: Die Hintergründe scrollen schön, Euer Held steuert sich gut und hübsche Verkäuferinnen verkürzen Euch den Extraeinkauf. Außerdem gibt's ein Paßwortsystem. Alle Schildknappen mit Aufstiegsambitionen sollten sich in *Galahad* am Sprung zum Ritterstand versuchen. *iz*

Spielertyp:
Hersteller: EA/Psygnosis
Testversion von: CWM
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort, Soundmenü
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 110 Mark

70% Grafik
69% Musik
62% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 70%

MEGA DRIVE



Zwischen den Gitterstäben fehlt Euch die Elastizität der Ringseile

Hinter Gittern

WWF Challenge

Die muskelbepackten Athleten des WWF-Zirkus sind wieder da! In Ljns *WWF Steel Cage Challenge* sind zehn der bekannten Superstars an Bord: Hulk Hogan, Roddy Pepper, Sid Justice, Ted DiBiase, Mountie und der Undertaker stehen für Einzelkämpfe bereit. Stellt Ihr ein Tag-Team zusammen, werden die sechs von Irwin Scheyster und Bret Hart, Jake Roberts und Randy Savage unterstützt.

In den Ring geht's entweder gegen den Computer oder einen Freund. Für den begehrten Weltmeisterschaftstitel müßt Ihr nacheinander alle neun Gegner auf die Matte legen. Als durchschlagkräftiges Tag-Team reichen vier Siege aus.

Eure Akteure stehen ihren Ebenbildern aus dem Fernsehen in nichts nach: Betäubende Kopfnüsse, temperamentvolle Rangeleien, dezente Schulterhiebe und verdeckte Ellbogen-Kicks sind an der Tagesordnung. Auch Clothelines und Drop-Kicks sind möglich, vorausgesetzt Ihr benutzt die Ringseile als Katapult. Angeschlagene Gegner werden auf den Boden gepint, und scheiden nach Anzählen des Schiedsrichters bei "drei" aus. Außerdem zählt Euch der Unparteiische beim Verlassen des Rings an – kehrt Ihr innerhalb des Zehner-Counts nicht zwischen die Abgrenzungen zurück, bekommt Euer Rivale automatisch den Sieg zugesprochen. Zieht's Euch in den Stahlkäfig, müßt Ihr auf akrobatische Einlagen, für die Ihr sonst Ringseile benötigt, verzichten – versucht Ihr es trotzdem, rennt Euer Athlet vor die starre Umzäunung und landet benommen auf den Bohlen.

Hinter Gittern gibt es außer dem "Pinnen" noch eine andere Chance zum Erfolg: Liegt Euer Gegner niedergeschlagen auf den Bohlen, entscheidet Ihr das Match mit einer Kletterpartie auf die Metallstäbe für Euch.









Ankündigungen der Akteure und ihre persönlichen WWF-Melodien stimmen auf die Action zwischern Ringseilen und Gittern ein



Die Sprites der WWF-Helden sind winzig, dafür gehen die detaillierten Animationen ohne Flackerei über die grellbeleuchtete Bühne. Jeder Star trumpft mit seinen persönlichen Hieben und Tricks auf: Randy Savage stürzt sich mit Ellbogenattacken von den Eckpfeilern der Ringbegrenzung auf seine Kollegen, während Jake "the Snake" Roberts seinem Gegner in den Rücken fällt und mit einem Klammergriff lahmlegt. Vor jedem Match kündigt ein Kommentator die Teilnehmer an – WWF-Kenner dürfen den freundlichen Herrn per Knopfdruck abwürgen. Im Gegensatz zur Game-Boy-Version (getestet in *VIDEO GAMES 10/92*) verdecken die Gitterstäbe des Stahlkäfigs nur das untere Drittel der Kampfarena – durch die steilere Perspektive blickt Ihr auch im Getümmel durch. Wer neben Matches zwischen den Ringseilen auch hinter Gittern toben möchte, wird mit WWF Steel Cage Challenge gut bedient. *pa*

Spielertyp:
Hersteller: Ljn
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 5 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark
57% Grafik
58% Musik
29% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 69%



YENO® POWER: ADVENTURES! STRATEGIE! ACTION!



FORTIFIED ZONE

Ein Spionage-Spektakel mit listigen Lösungsaufgaben und brillanten Screens. Zwei Segelgleiter landen des Nachts vor einer gegnerischen Festung. Die Mission der beiden Piloten, Mary und James, besteht darin, gestohlene Geheimdokumente zurückzuholen und die Gefangenen zu befreien.

Dein Auftrag: Begleite die beiden Agenten auf ihrem gefährlichen Weg, schleuse sie unbemerkt in die streng bewachte Festung ein und sichere ihren Rückweg. - Eine Besonderheit ist das Spiel zu zweit mit dem Link-Kabel.
Für 1 oder 2 Spieler

THE BLUES BROTHERS

Die größte Rock'n Roll-Show aller Zeiten. Eine explosive Mischung aus Abenteuer, Lachsalven und Musik ... Strategie ist angesagt. Die Blues Brothers sind zurück und erobern ein letztes Mal die Bühne. Von heißen Rhythmen begleitet durchquerst Du die Stadt. Aber ganz so einfach ist das nicht! Du mußt aus dem Gefängnis fliehen, durch Katakomben schwimmen und Dich durch schwindelnde Höhen kämpfen, bevor das Konzert stattfinden kann. Im größten Chaos triffst Du auf allerhand verrückte Kreaturen, die Deinen Auftritt verhindern wollen. Action & Fun - am laufenden Band!

Ein Super-Spiel der Extraklasse.



Original Nintendo Seal of Quality



RAMPART (NES)

Ein mittelalterliches Meisterstück an Kraft, Strategien und Genialität! Hier ist Kombination und Schnelligkeit gefragt. Bring Deine Kanonen in Stellung ... Pulver und Kugeln in die Rohre und ab geht's ... Feuer! - Große Löcher werden in die Festungsmauern des Gegners gerissen, aber auch Dein Fort bleibt nicht unversehrt. Schnell müssen die Mauern repariert werden, ... schneller als die des Gegners, sonst eröffnet dieser zuerst das Feuer.

Für 1 oder 2 Spieler

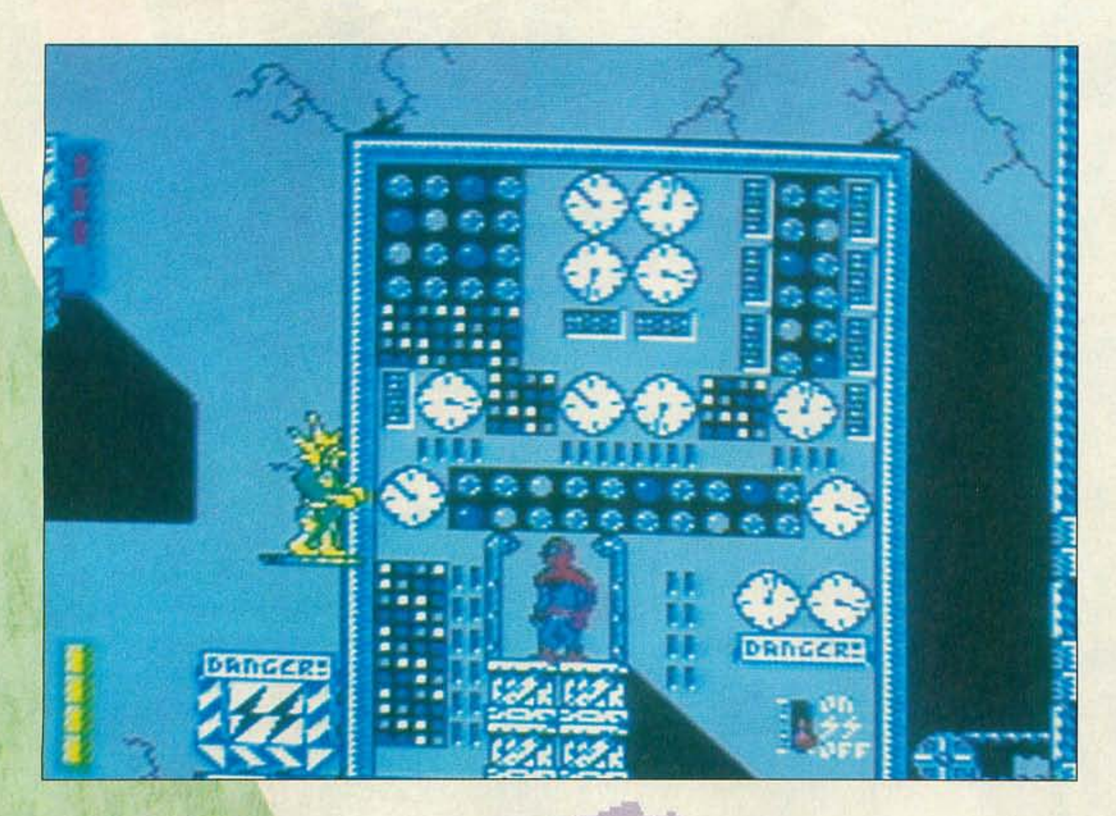


SOLOMON'S CLUB

Ein Spiel, daß in keinem GAME BOY . fehlen darf! Zauberer und Monster laden ein .. Ein intelligentes Labyrinthspiel, bei dem der Zauberer Dana den Schlüssel finden muß, der das Tor zum nächsten Abenteuer öffnet. Auf seinem Weg dorthin trifft er auf zahlreiche Hindernisse. Um alle zu meistern, muß man ganz schön gewitzt und erfahren sein. Bestechende Grafiken verzaubern Dich beim Spielen. 5 Spielstufen mit jeweils 10 Räumen, von denen jeder einzeln anwählbar ist. Natürlich gibt's auch Paßwörter!

YENO Elektronik GmbH · Robert-Koch-Str. 12 · D-6108 Weiterstadt-Darmstadt · Telefon 06151 / 8 41 14

NES



Über den Power-Schalter unten rechts kappt Ihr Electro die Stromversorgung

Ins Netz gegangen

Spiderman

Return of Sinister Six

Der größenwahnsinnige Dr. Octopus will die Welt beherrschen. Sein Widersacher Spiderman, von Freunden und Fans kurz Spidey genannt, hinderte ihn bis jetzt immer an seinem Vorhaben. Um nicht an dem Spinnenmann zu scheitern, fährt der Oberbösewicht schwere Geschütze auf: Die restlichen fünf Schurken des Sinister-Six – Electro, Sandman, Mysterio, Vulture und Hobgoblin – stehen ihm zur Seite. Als Spiderman könnt Ihr über Hindernisse springen und Eure Rivalen mit Schlägen und Tritten ausschalten. In kleinen weißen Kisten findet Ihr Spinnenmunition (Netzflüssigkeit). Im ersten Level kämpft Ihr Euch an bewaffneten Wärtern und blitzenden Strommasten vorbei zum Elektrizitätswerk. In der Schaltzentrale erwartet Euch der erste Endgegner: Electro. Um dem hochspannungshungrigen Obermotz beizukommen, müßt Ihr die Stromversorgung ausschalten – erst dann rührt sich Electro von seinem Nachlade-Podest und ist verwundbar. Danach verschlägt's Euch in radioaktiv verseuchte Katakomben tief unter der Stadt, wo mutierte Ratten und schwerbewaffnete Gangster ihr Unwesen treiben. Am Ende des Abschnitts trefft Ihr auf Sandman, der sich dank nuklearer Berieselung in Sand verwandeln kann. Anschließend versucht Ihr ohne großen Schaden im Geisterhaus bis in den Unterschlupf von Mysterio, dem Sinnestäuscher, vorzudringen. Über Häuserdächer und Hinterhöfe hetzt Ihr im vierten Level. Hinter Flurtüren lauern Euch Ganoven mit Panzerfäusten auf, die überraschend aus ihrer Deckung springen und das Feuer eröffnen. Chef dieses Abschnitts ist Vulture, ein beflügelter Widerling, der Euch mit Granaten bombardiert. Nach Durchquerung eines Fledermaus- und Troll-verseuchten Waldabschnitts gelangt Ihr in Dr. Octopus' Schloß, wo Euch der abgedrehte Wissenschaftler zum Showdown gegenübersteht.







Spiderman trotzt den Schurken des Sinister-Six mit riskanten Ausweichmannövern und gewagten Attacken

gehts so

Kurz über den Boden gehuscht, ruck-zuck die Hauswand hoch und mit einem eleganten Salto über die Absperrung – dank zahlreicher Animationsphasen "gleitet" Spidey butterweich durchs Spielgeschehen. Dafür läßt die Steuerung zu wünschen übrig: Ob Faustschlag oder Kick, Euer Sprite nimmt jedesmal dezent Anlauf und erschwert Euch das genaue Anpeilen. Ist Euch der Munitionsvorrat ausgegangen laßt Ihr den Ganoven entweder links liegen, oder riskiert eine schmerzhafte Kollision. Auch die Schwingerei an den Spinnenseilen erfordert viel Übung – nur wer der ungenauen Steuerung zum Trotz an einer "freien" Stelle andockt, kann unbeschwert durch die Lüfte schwingen. *pa*

Spielertyp:
Hersteller: Ljn
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark
63% Grafik
53% Musik
30% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 65%

Turbulenter Wandertag

Lemmings

Die Flut der Lemminge reißt nicht ab. Nun bevölkern die wuscheligen Wanderer auch das NES. Dutzende von ihnen purzeln mit einer vorgegebenen Fallgeschwindigkeit durch eine Falltür auf Euren Bildschirm. Euer Job ist's, die kleinen Sturköpfe lebendig zum Ausgang der Höhle zu geleiten. Diese Aufgaben fordern den Taktiker: Da die Nager nur geradeaus laufen und sich wenig um Abgründe, Fallen und andere Hindernisse scheren, verteilt Ihr zur Rettung der Sippschaft Aufgaben. Die Lemminge benutzten unter anderem Steigeisen, Fallschirme, Treppensteine und Spaten, Spitzhacken und Zeitzünderbomben. Habt Ihr die vorgegebene Anzahl der pelzigen Idioten lebendig durch den Höhlenausgang geschleust und dabei das Zeitlimit eingehalten, winkt der nächste Level und ein Paßwort. Schwierige Aufgaben lösen sich leichter, wenn Ihr einen Lemming aus der Prozession isoliert und mit ihm den kompletten Weg bastelt. Bei gedrückter Feuertaste wählt Ihr mit dem Steuerkreuz ein passendes Werkzeug. Danach klickt Ihr auf den Lemming, der den Job übernehmen soll. Da die Zahl der einzelnen Werkzeuge begrenzt ist, ist sorgfältige Planung erforderlich. Falls Ihr den ganzen Haufen in eine ausweglose Situation manövriert habt, hilft nur eine Massensprengung und ein erneuter Versuch.



Lemmings wird um jeden Preis auf alle Systeme umgesetzt. Die Lemminge degenerieren zusehens in ihrer technischen Qualität. Das NES ist denkbar ungeeignet, ganze Hundertschaften von Sprites zu verwalten. Deshalb wurde die Lemmings-Familie drastisch dezimiert. Statt bis zu 100 Lemminge schleust Ihr meist weniger als 20 Tierchen durch die Höhlen. Tummeln sich auf einer Ebene mehr als acht Wanderer, stören trotzdem noch Zeilenausfälle und Bildflackern. Auf die pixelgenauen Animationen wie beim Buddeln verzichteten die NES-Designer ebenfalls. Ein Digger-Lemming plumpst schon nach drei Spatenstichen einen ganzen Block tiefer. Doch daraus will ich dem Spiel keinen Strick drehen: Auf dem NES geht's halt nicht besser. Nervig sind aber die Ungenauigkeiten beim Anklicken. Oft wird dabei ein Lemming außerhalb des Fadenkreuzes aktiviert – das ursprüngliche Vorhaben mißlingt und der Level muß wiederholt werden. Auch die Interpretationen der Lemmings-Melodien sind arg lausig. Da bin ich für die Musik-Aus-Option echt dankbar. Trotz der schwächlichen NES-Variante ist *Lemmings* ein geniales Werk. Und das macht auch dem NES-Besitzer Spaß. *jb*



Am unteren Bildschirmrand seht Ihr die Icon-Leiste, über die Ihr den Lemmingen Befehle erteilt.



Viele Gags sind auf dem 8-Bit-NES nicht möglich.



Die Karte zeigt die NES-Version nur vor dem Spiel



Spielertyp:
Hersteller: Ocean
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort, 4 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark

65% Grafik
45% Musik
9% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **76%**

NES

NES

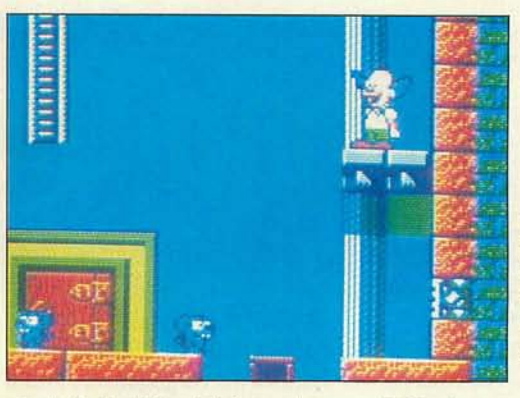
Tödlicher Clown

Krusty's Funhouse

Selbst abgebrühte VIDEO-GAMES-Redakteure verlieren die Übersicht: Nach Barts Kämpfen gegen Space Mutants, Juggernauts und die ganze Welt, Auftritten auf Game Boy, Super Nintendo und Mega Drive, verschlägt's Bart nun zum dritten Mal ins Funhouse. Um lästige Nager, die das Haus von Krusty dem Clown überrennen, ins Bildschirmjenseits zu befördern, halten alle Simpsons zusammen. Je nach Raum, bedient ein Angehöriger der Familie die Maschine zur Mäusebeseitigung. Ihr steuert Krusty, der die Nager durch die verwinkelten Räume lotst. Ihr könnt springen, treten und Gegenstände aufsammeln. Neben Extras helfen Euch Mauerblöcke oder Trampoline, den Weg für die Mäusekarawane zu ebnen. Erst wenn alle Hindernisse aus dem Weg geräumt sind und Röhrensysteme repariert wurden, marschieren die Mäuse ins Verderben. Auch andere Plagegeister wollen Euch ans Leder, können aber zerballert werden.



Die Gratulation an die Grafiker: Krusty's Funhouse sieht auf dem NES genauso gut aus, wie auf den 16-Bit-Maschinen. Euch werden knallbunte Hintergründe und putzige Animationen geboten. Spielerisch hat sich nichts geändert: Sadistischen Gemütern wird eine verdrehte Variante der Lemmings-Idee geboten, in der Ihr kleine Wesen abmurkst, statt sie zu retten. So genial wie die Lemmings-Level ist Krusty's Funhouse jedoch nicht aufgebaut. Ihr stiefelt durch verwinkelte Räume in denen die Motivation zusammen mit der Orientierung verlorengeht. Hüpf- und Kombinationsfreunden bietet's trotzdem noch eine Portion Spielspaß. *wi*



Krusty bietet Euch bunte Grafik und witzige Animationen

Spielertyp:
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, und Levelanwahl
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 110 Mark

66% Grafik
51% Musik
48% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 59%

POWER-GAMES

Die neuesten Mega-Drive-Titel lieferbar:

! *Alle Module mit deutscher Anleitung* !

Ariel – Die Meerjungfrau	94,- DM	Sonic 2	94,- DM
Batman Returns	94,- DM	Streets of Rage 2	94,- DM
Bio Hazard Battle	114,- DM	Thunderforce 4	114,- DM
Indiana Jones	114,- DM	WWF-Wrestlemania	114,- DM
Micky & Donald – World of Illusion	94,- DM		

POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen

Tel. 02405/83940

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

DAS Fachgeschäft mit **DER** Fachberatung
Mega Drive mit Sonic NUR DM 329,- +++ Super NES RGB 60hz
Scartkabel ab DM 359,- +++ Super-Adapter DM 59,-



Nintendo

Mega Drive • Game Gear • Super NES • Game Boy
Viele Gebrauchtmodule vorrätig! *Der weiteste Weg lohnt sich!*

Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • Tel.: 0208/889409
Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la. Sa 10.00-16.00
Versand: Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762

MEGA-SPIELE-VERSAND

Frank Thoma - Waldweg 9 - 2085 Quickborn

Mega-Angebot

MD Lemmings	US	99,-
SN Lemmings	US	109,-

Mega Drive			Super Nes		
Galahad	US	109,-	Desert Strike	US	119,-
Capt. America	US	119,-	NHLPA Hockey 93	US	119,-
Gods	US	109,-	Lethal Weapon	US	129,-
Super Battle Tank	US	129,-	Football 93	US	119,-
Steel Talones	US	109,-	Amanzing Tennis	US	119,-
RBI Baseball	US	99,-	Spiderman	US	119,-
Universal Söldner	US	109,-	Chuck Rock	US	119,-
Dragons Fury	US	95,-	Space M. (Aleste)	US	129,-
Might + Magic III	US	129,-	Hook	US	129,-
NHLPA Hockey 93	US	109,-	Super Bang	US	119,-
Super WWF	US	109,-	Star Wars	US	129,-
Sonic 2	DT	99,-	Skrul Jagger	US	119,-
Batman Revange	US	109,-	Street Figther	US	119,-
Supermann	US	109,-	Rampart	US	129,-
Grüe Ball	US	99,-	Harley's Hum.	US	129,-
Arch Rivals	US	99,-	Zelda III	DT	119,-
Gem Fire	US	129,-	Wings 2	US	109,-
Streets of Rage II	US	129,-	Parodius	JP	129,-
Tazmania	US	99,-	King of Monsters	US	119,-
Action Replay		139,-	Action Replay		139,-

und vieles mehr, auf Anfrage.

Lieferung zzgl. Verpackung, Porto, per Nachnahme.

Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc.
Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprices Ltd.

Telefon ab 9 - 17 Uhr (04106) 7 59 62
Telefon 19 - 21, Sa. 12 - 18 Uhr (04106) 7 81 20

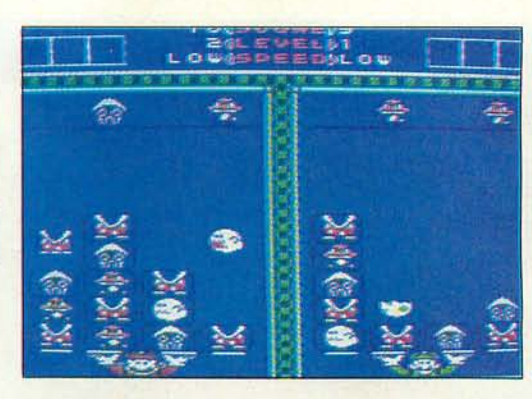
Abgekupfert

Mario & Joshi

Ein Spiel wie *Tetris* findet natürlich Nachahmer. Ob Ihr farbige Kugeln arrangiert, Dreiecke stapelt oder in einem dreidimensionalen Feld geometrische Puzzles löst, die Verwandschaft zum Original fällt sofort auf. Vom Zweispielermodus einmal abgesehen ist das Spielprinzip exakt dasselbe wie bei *Yoshi's Egg* auf dem Game Boy. Auf einem vierspaltigen Spielfeld stapeln sich vier verschiedene Mario-Monstersymbole. Treffen zwei gleiche aufeinander, lösen sie sich auf. Um die Monster richtig anzuordnen, bewegt Ihr Mario von einer Spalte zur anderen, per Knopfdruck vertauscht Ihr zwei benachbarte Stapel. Die Modi "A" und "B" sind dreist von *Tetris* abgekupfert: Habt Ihr im A-Modus eine Anzahl abgeräumt, fallen die Monster schneller. Räumt Ihr im B-Modus ab, ist im nächsten Level eine Reihe mehr vorgegeben. Wächst ein Stapel bis zum oberen Rand, ist's aus mit Euch. Im Zweispielermodus wandern die zwischen den Schalen eingeklemmten Teile zum Gegner.



Egal, ob ich *Welltris*, *Blockout*, *Dr. Mario* oder *Columns* spiele, Spaß machen alle. Auch *Mario & Yoshi* ist von dem simplen Spielprinzip geprägt und erfordert dieselbe Menge an taktischer Voraussicht wie das Klötzchenvorbild. Durch das stark unterschiedliche Aussehen der Figuren kommt auch bei hoher Fallgeschwindigkeit keine Verwirrung auf. Die Musik ist melodiös und abwechslungsreich. Für alle, die Tetris mögen, die geometrischen Steinchen aber nicht mehr sehen können, ist *Mario & Yoshi* eine willkommene Abwechslung. *jb*



Bis auf die Grafik und die Anordnungsmethode ist alles bei Tetris geklaut

Spielertyp:
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1
Features: Level-Anwahl
2 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 100 Mark

37% Grafik
45% Musik
52% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 72%

OFFIZIELLES Nintendo CLUB-CENTER

GAMEBOX

The number to get more action and adventure without breaking your piggy bank : 0 55 56/50 61

Street Fighter 2 - DM 99,00
Super Mario Land 2 - DM 69,00
Mario Paint mit Mouse - DM 99,00
Ab 3 Titel keine Versandkosten !

Nintendo® Club-Magazin

Wir schicken Euch das Nintendo Club-Magazin und unseren Nintendo-Spielekatalog zu.

Einfach Euren Coupon und 2.- DM Rückporto in Briefmarken oder - falls Ihr keinen Coupon habt - 4,70 DM in Briefmarken an uns senden.

Unseren Nintendo-Spielekatalog erhaltet Ihr ebenfalls gegen 2.- DM Rückporto, oder bei Wa renbestellung kostenlos anbei.

GAMEBOX Kontakt:

Versand:
Max-Planck-Str. 1
3411 Lindau/Harz
Tel. 0 55 56/50 61

Shop:
Weender Str. 85
3400 Göttingen



Auf drei verschiedenen Kursen schlägt Mario den Drive

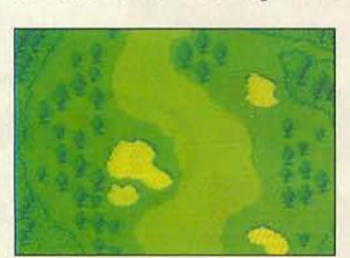
NES

Klempner beim Golfen

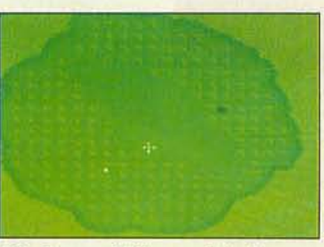
Nes Open

Da Handwerker im Moment die höchsten Stundenlöhne haben, kann sich auch der Klempner Mario das Golfspielen leisten. Bei den Nes Open wird er auf den Greens von Freunden und Verwandten begleitet. Drei Plätze mit hohen Roughs, tiefen Bunkern und großen Seen forden Euer Können. Wenn Ihr Euch nach den ersten Trainingslöchern fit genug fühlt, tretet Ihr gegen 36 Computergegner zu einem 18- oder 36-Loch-Turnier an. Bei diesem Stroke-Play-Turnier gewinnt der Spieler, der am wenigsten Schläge für den Kurs benötigt. Im Match-Play fordert Ihr nacheinander fünf Gegner: Wer die meisten Löcher gewinnt, ist hier der Sieger. Für Plazierungen und Siege bekommt Ihr Geld, das Euch auf der Cash-Rangliste nach vorne bringt. Spieler, die den gleichen Platz haben, könnt Ihr zu einer Ein-Loch-Wette um ein paar Dollar einladen. Außerdem dürft Ihr auch zu zweit golfen.

Euer Weg vom Abschlag bis zum Loch wird in vier Perspektiven verfolgt. Die Übersichtskarte gibt Euch Infos über die Tücken der Bahn, die Ihr beim Schlag in 3D seht. Beim Putten könnt Ihr von oben die Greens lesen. Wenn der Ball sich dem Loch nähert, verfolgt Ihr per Großaufnahme, ob der Ball sitzt oder ob er mal wieder knapp vorbeirauscht. Beim Schlag wählt Ihr den Schläger und könnt Weite, Seitschnitt und Vor- oder Backspin beeinflussen. Der Spielstand, sowie Preisgeld und Spielstärke werden zusammen mit einigen besonders gelungenen Schlägen gespeichert.



Das Fairway von oben.



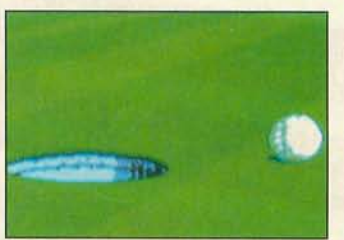
Die Greens fallen meist ab.



Sogar der Klempner Mario spielt jetzt Golf – vielleicht fehlt mir einfach die Rohrzange, um Mitglied im Golfclub zu werden. Als Trost bleibt eine Runde Nes Open. Trotz der Comicaufmachung steckt viel spielerische Substanz im Modul. Ihr beeinflußt eine Fülle von Parametern und habt gute Kontrolle über das Spiel. Außerdem paßt sich der Schwierigkeitsgrad Eurem Handicap an: Werdet Ihr besser, habt Ihr auch mit gemeineren Umwelteinflüssen zu kämpfen.

Obwohl die Grafik übersichtlich ist, gibt's einige Wermutstropfen: Einige Größenverhältnisse in den 3-D-Sequenzen sind seltsam. Außerdem geht im ganzen Perspektivengemisch der Spielfluß verloren: Erst seht Ihr den Platz von oben, dann führt Ihr in 3D den Schlag aus, seht von oben wohin der Schlag geht und dann geht's wieder von vorne los...Eure Geduld wird ganz schön strapaziert.

Die Musik könnt Ihr zum Glück abstellen und alle möglichen Spielstände speichern. Übrig bleibt ein etwas langatmiges, ansonsten aber prima spielbares Golf, das auf 8-Bit-Systemen seinesgleichen sucht. Wann kommt das erste Spiel, in dem Bernhard Langer Rohre verlegt? *iz*



Geht er rein oder nicht?



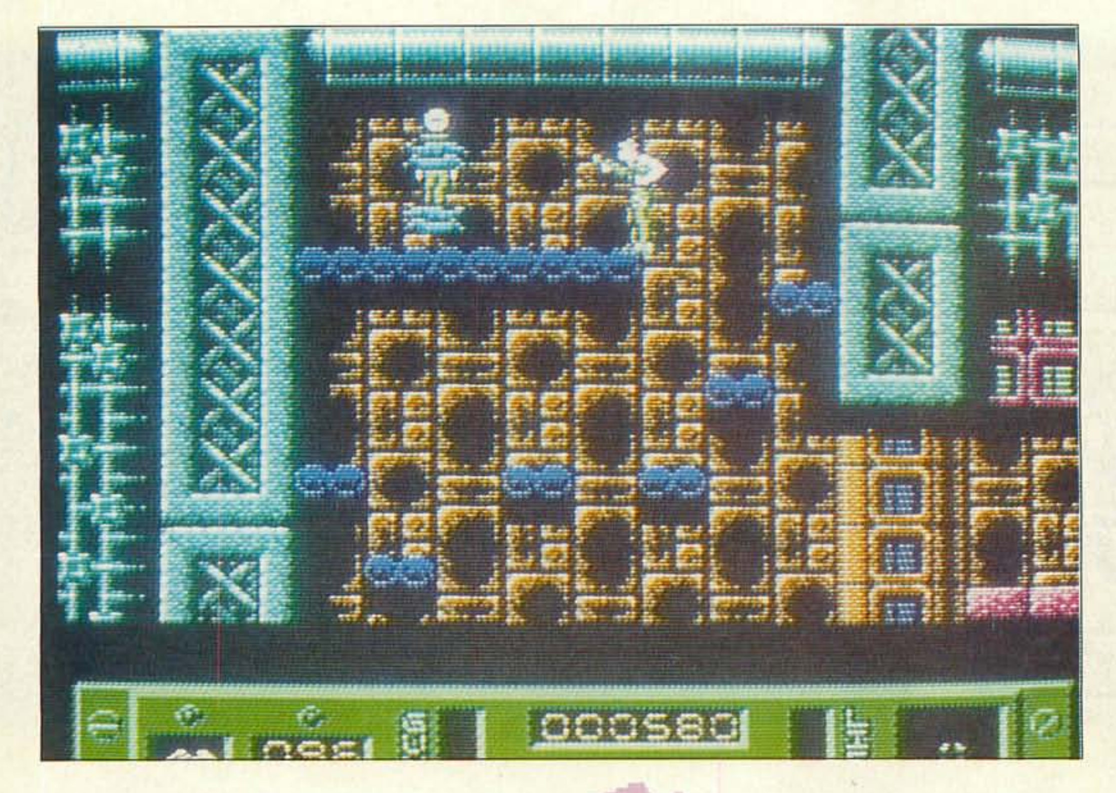
Schlägerwahl

Spielertyp:

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1 – 2
Features: Batterie, 4 Spielvarianten, Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark

73% Grafik
39% Musik
29% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 74%



Ripley hat einen der Gefangenen entdeckt.

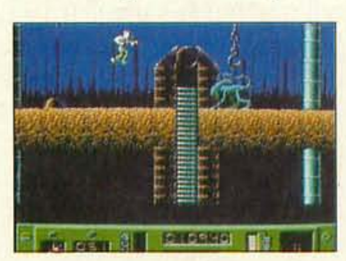
Monstermatsch

Alien 3

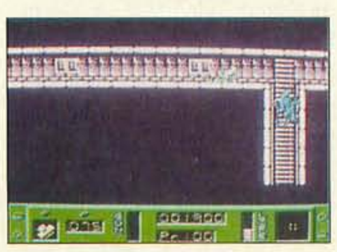
Die Heldin Ripley ist im Konvertierungsstreß: Nach allen Sega-Systemen bedient der Hersteller Acclaim nun auch die Nintendo-Konsolen. Das NES macht den Anfang. Auch diese 8-Bit-Version wurde vom englischen Programmierteam Probe entwickelt, die sich schon für die anderen Umsetzungen verantwortlich zeigen. Thematisch hat das Spiel mehr mit dem zweiten Teil des Films zu tun – es wird fast ausschließlich geballert.

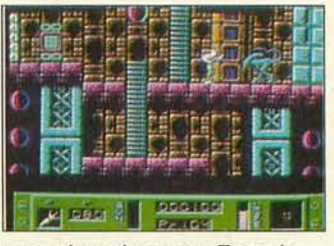
Im Weltall machen die Außerirdischen mobil. Nicht nur ihr ekeliges Outfit und das sabbernde Schleimen verschreckt die Menschheit. Die Aliens nutzen menschliche Körper als Brutstätte für ihren Nachwuchs, wobei diese Geburtshilfe für den Menschen immer tödlich endet. Weil Diplomatie und freundliches Zureden nicht fruchtet, bleibt Euch nur eine Wahl: Metzelt alle Aliens, bevor sie Euch metzeln. Um die unappetitlichen Weltraumgenossen loszuwerden, verstaut Ihr Gewehre und Granaten in Eurer Einzelkämpferausrüstung. Wenn die Durchschlagskraft nicht ausreicht, greift Ihr zu Raketen und Flammenwerfer. Leider ist die Munition Eurer Hand-Artillerie beschränkt und muß nach längeren Feuergefechten aufgefüllt werden. Zum Glück haben schlampige Weltraum-Siedler Munition, Erste-Hilfe-Kästen und Batterien in der Station verstreut.

Ihr steuert Ripley auf der Suche nach gefesselten Kameraden. Die Gänge der Raumstation sind verwinkelt und Ihr müßt Euch durch enge Lüftungsschächte, über Plattformen und Leitern quälen. Neben den baulichen Tücken lauern die Außerirdischen: Zieht Ihr nicht schnell genug, verliert Ripley Lebensenergie und wertvolle Zeit. Habt Ihr alle Menschlinge befreit, sucht Ripley nach dem Ausgang.









Aliens tollen in der Raumstation herum und machen enge Tunnels unsicher. Wenn Ihr versagt, entschlüpft ein neues Alien.

geht so

Nun geht's den ekligen Kreaturen aus dem All auch auf dem NES an den Kragen. Grafisch macht *Alien 3* einen ordentlichen Eindruck, der Gruseleffekt der Vorlage kommt auch auf der 8-Bit-Maschine zur Geltung. Nur die Animationen der Helden und Bösewichte gerieten etwas dünn. Spielerisch nerven leider die Mankos der anderen *Alien-3*-Versionen: Das Zeitlimit macht die knifflige Suche in dem Labyrinth noch schwerer. Außerdem stören unfaire Spielsituationen die Action. Da das Scrolling mit der spurtenden *Hauptfigur* nicht mitkommt, rempelt Ihr oft in ein plötzlich auftauchendes Alien. Wer langsam an die Sache herangeht, wird wiederum vom Zeitlimit bestraft. Etwas *Abwechslung* bei der Level- und Feindgestaltung hätte diesem Spiel gutgetan. Außerdem fehlen Paßwort und Batterie. Wer eine Monstermetzelei in düsterer Umgebung sucht, übersieht diese Patzer und wird von einem soliden Actionsspiel gefordert. *iz*

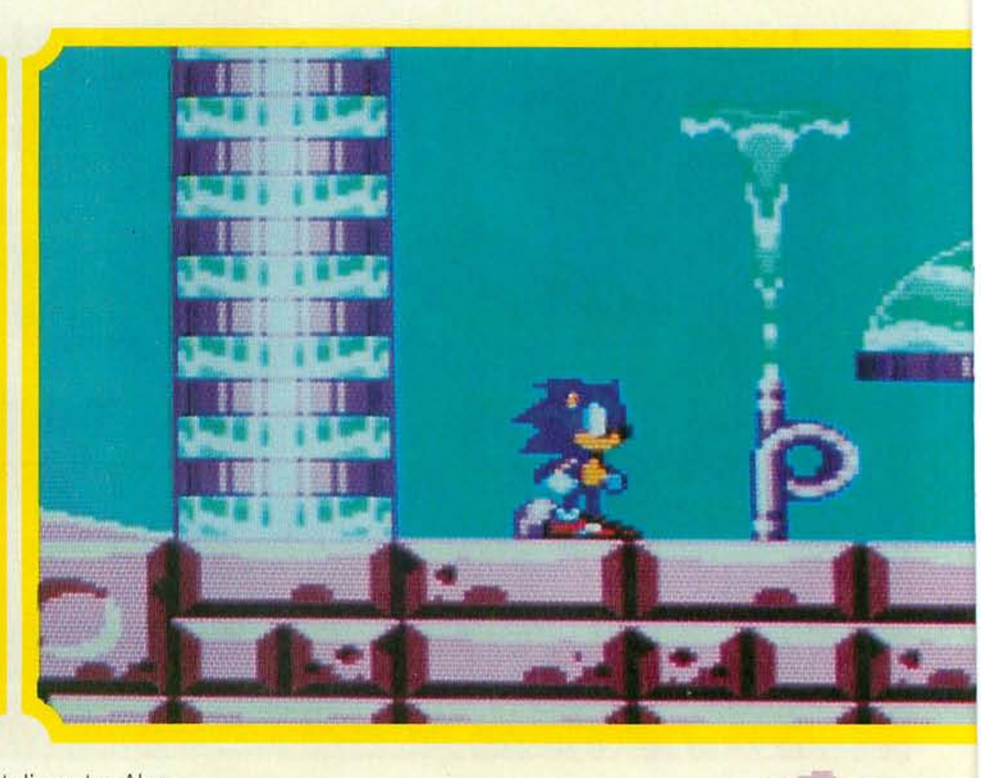
Spielertyp:
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl, Highscore-Liste, Batterie
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 130 Mark

65% Grafik
70% Musik
51% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 61%



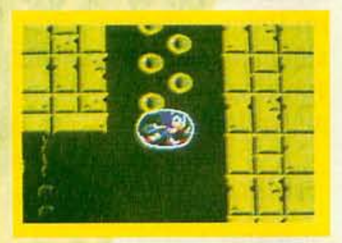
Robotnik rettet Euch vor dem Tod.



Schnell, schneller, Sonic

Sonic 2

Ein Jahr ist es her, daß *Sonic the Hedgehog* die Spielewelt in Aufregung versetzte. Jetzt ist der stachlige Liebling aller Sega-Fans wieder zurück: Nach dem Mega Drive erlebt der superschelle Igel auch auf dem Master System neue Abenteuer. Wenn Ihr den Test der 16Bit-Version bestaunt habt, ist Euch sicher der neue Freund von Sonic aufgefallen: Der kleine Fuchs Tails ist auch auf dem Master System dabei. Allerdings hat der böse Dr. Robotnik den kleinen Kerl und viele andere wehrlose Tiere entführt. Um den gemeinen Wissenschaftler zu stoppen, schnürt Sonic wieder seine Siebenmeilenstiefel.



In Luftblasen eingeschlossen, kann Sonic auch unersteigbare Höhen erschweben

Sonic erlebt die ersten Abenteuer in schwindelerregend hohen Bergen. Zu Fuß erkundet er die Oberfläche eines verlassenen Bergwerks und fährt in rasender Fahrt in klapprigen Loren durch die Stollen. Herabfallende Gesteinsbrocken und mit spitzen Stacheln versehene Gänge, gähnend tiefe Abgründe und die Wächter Robotniks machen die Reise äußerst gefährlich. Verstopfte Stollen könnt Ihr erst freilegen, indem Ihr Sonic in die bekannte Kugel verwandelt. Im dritten Abschnitt des ersten Levels gibt's eine Überraschung: Sonic fällt in einen Lavasee und verliert fast sein Leben – kurz vor dem heißen Tod greift Dr. Robotnik ein und trägt Euch mit seinem Raumschiff nach oben. Das geschieht aber nicht aus Igelfreundlichkeit, denn zwischen explosiven Eisenkugeln und einem Riesenkrebs auf der anderen Seite sollt Ihr einen noch schmerzhafteren Tod erleiden.



Auch einige Wolken katapultieren Euch nach oben.



Beim Drachenfliegen gibt's viele Ringe.

Zwischen Gipfelhöhen geht's weiter: Stachelige Fallen und brüchige Brücken kosten Ringe und Leben. Wenn der Weg und die Sprungfedern nicht mehr ausreichen fliegt Sonic per Drachenflieger über die Abgründe. Ihr müßt Aufwinde nutzen und den Drachen auf Höhe halten, da der blaue Held sonst in unermeßliche Tiefen fällt. Im Gewitter wird's noch schwieriger, den Drachen zu steuern. Unterwasser müßt Ihr immer darauf achten, das der Igel in Luftblasen atmen kann. Sprungfedern lassen Euch auch hohe Plattformen erreichen und Loopinggänge stellen Sonic auf den Kopf. Wenn er eingerollt ist, kann Sonic wie ein Stein über die Wasseroberfläche springen. Große Blasen benutzt der Igel um aus den tiefen Wasserlöchern nach oben zu schweben. Reißende Ströme saugen Euch durch verwinkelte Tunnelsysteme. In denen könnt Ihr zwar viele Extras finden, aber die Luft wird im Labyrinth schnell knapp.

Auf der Suche sammelt Ihr Ringe ein, die Sonic schützen, solange er sie trägt. Berührt Ihr eine Falle oder ein Robotnik-Wesen, verliert Ihr alle Extraleben könnt Ihr in gutversteckten Gängen finden. Außerdem gibt's für 100 Ringe einen Frei-Igel. In Computer-Terminals warten Ringe im Zehnerpack und Siebenmeilenstiefel, die Sonic über die Schallgrenze beschleunigen.

super

Auch beim zweiten Auftreten des megaschnellen Igels wird Euer Master System gnadenlos ausgereizt. Ohne Probleme mei-



Der schnelle blaue Igel ist auch in Wasserwelten unterwegs



In Terminals gibt's begehrte Extras.

In den Luftblasen findet Sonic Luft zum atmen.

stert die gute alte 8Bit-Maschine Sonics rasanten Geschwindigkeitsrausch. Alte Hasen (Igel) werden sich schnell zurechtfinden: Beim Spielprinzip wurde Altbewährtes beibehalten. Der blaue Igel legt den meisten Weg rennend und springend zurück, kann jetzt aber witzige Verkehrsmittel zum Weiterkommen nutzen. Die Drachenfliegerei lohnt allein der vielen Ringe wegen. Allerdings ist die Steuerung nicht ganz einfach: durch mehrfaches Drücken nach links haltet Ihr den Drachen in der Luft, müßt aber auch nach rechts drücken, um in Schwung zu bleiben und nicht abzustürzen. Continues könnt Ihr Euch Sonic-typisch nur durch Einsammeln von Chaos-Edelsteinen verdienen. Leider sind die gewohnt gut versteckt und sehr schwer erreichbar. Dafür klappt der alte Trick: In einigen Abschnitten könnt Ihr durch Ringesammeln und Extraleben in Terminals so viele Sonics sammeln, wie Ihr wollt. Sonic 2 bietet die gewohnte Qualitäten: ein hyperschnelles Jump'n'Run mit komplexem Levelaufbau. Wer den ersten Teil liebte, wird auch vom zweiten nicht enttäuscht werden. Rettet den wuscheligen Tails! *iz*

In Lavaseen gehen Ringe schnell verloren

Die Loren sind rasend schnell.

super

Der zweite Teil der Igelraserei ist ebenfalls toll gelungen. Auf den ersten Blick glaubt man, ein 16-Bit-Spiel vor sich zu haben. Auch auf dem Master System gehört Sonic nach wie vor zu den schnellsten Sprites überhaupt. Grafisch ist Sonic 2 ein Genuß. Die knallbunten Levels sind peppig aufgemacht und die Sprites protzen mit witzigen und abgehahrenen Animationen.

Eingebaute Schrecksekunden (Todessprung mit Rettung) sorgen für Spannung. Zumindest im Sprung läßt sich der Master-System-Sonic sogar besser steuern, als sein 16-Bit-Vetter. Um Dr Robotnik und seine Endgegner-Kumpels fertigzumachen, benötigt Ihr wahrscheinlich ein paar Versuche mehr, als im ersten Teil – mit einfachem Bespringen der Gegner ist's meist nicht getan. Überhaupt ist der Schwierigkeitsgrad leicht angehoben worden.

Die Musik paßt prima zum rasanten Spielgeschehen: Musikalische Themen von poppig-fetzig bis jazzig-schräg begleiten den rasenden Igel. Immer neue Geheimräume zu entdecken sorgt für Spaß und anhaltende Motivation. Sonic 2 müßt Ihr öfters durchspielen, bis Ihr den schnellsten und extrareichen Weg durch alle Bonusräume kennt. Igelfans und solche, die es werden wollen, kommen an diesem High-Speed-Modul nicht vorbei. *jb*

Spielertyp:

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: xxx Mark

81% Grafik
68% Musik
65% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%



Die Grafik ist mickrig, bietet aber teils stimmungsvolle Ansichten

Sozialfall

Master of Darkness

Wenn es Nacht wird auf dem Master System, steigen die Pixel-Zombies und Sprite-Geister aus ihren Gräbern. Dann muß ein geeigneter Held her, der schnellen Schrittes und mit geschickten Schlägen die Bösewichte ins digitale Nichts zurücktreibt. Der Retter in Master of Darkness hat sogar einen Doktortitel, ist aber ebenso wie seine ungebildeten Heldenkollegen auf das Aktionsminimum beschränkt: Er läuft, hüpft oder benutzt seine Waffe. Acht rotgefüllte Glasbehälter enthalten die Lebensenergie des Doktor Social. Die Berührungen der Feinde leeren die Glasphiolen, das rechte Extra gießt wieder Lebensflüßigkeit nach. Andere Extras (alle sind hinter schwebenden Geistermasken versteckt) spendieren Bonuszeit oder Extraleben, bessere Schlag- oder gar eine Distanzwaffe. Die Plattformumgebung (teils wird gescrollt, teils "umgeschaltet") ist dem viktorianischen London nachempfunden: Unter freiem Himmel überquert Ihr Brücken oder fahrt im Ruderboot, die Häuser bestehen wiederum aus Treppen, Säulen und Wandteppichen. Nur die herumwuselnden Zombies, Wachsfiguren und Messerstecher (prominente Bösewichte dienen als Endgegner) stören die nächtliche Idylle.



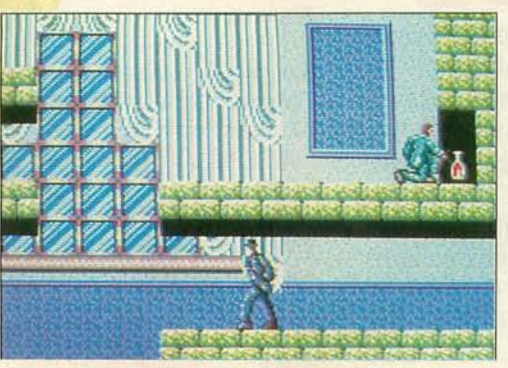
***Master of Darkness* ist eine ungelenke Mixtur aus dumpfen Spielprinzip, fizzliger Winzgrafik und gewöhnungsbedürftiger Steuerung. Die Feinde agieren idiotisch und laufen meist stur auf und ab. In späteren Levels ändert sich die Laufgeschwindigkeit und das Aussehen der Gegner – neue Taktiken haben die Geister-Sprites nicht auf Lager. Die Musik ist stimmungsvoll, die genannte Mickergrafik aber bis auf ein paar hübsche Details ärmlich anzusehen. Teils wendet sie sich auf unfaire Weise gegen den Spieler: Wenn weiße, pixelgroße Geschosse vor hellgrauem Hintergrund flitzen, merkt man, daß sich selbst Segas Testabteilung kaum mit diesem Spiel beschäftigte. Zeitlimit und Lebensenergie sind wiederum so reichlich bemessen, daß Ihr sie überhaupt nicht beachten müßt: Der schlechtgezielte Sprung (in den Abgrund) ist der einzige Stolperstein auf dem Weg zum Oberboß. Bei ähnlichem Ambiente und geklauten Spielelementen geht *Master of Darkness* nicht einmal als *Castlevania* für Arme durch: Hände weg von einem Action-Jump'n'Run auf spielerischem Steinzeitniveau.** *wi*

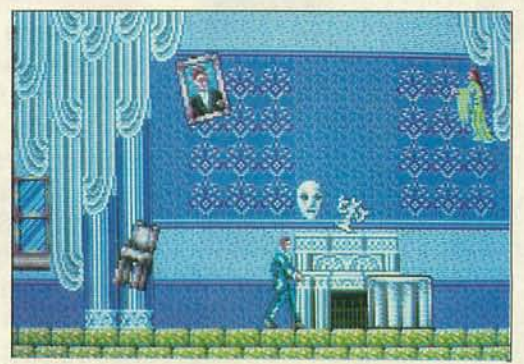
Spielertyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue und High-score-Liste
Geeignet für: Fortgeschrittene

CA.-Preis: 110 Mark

Wertung	
Grafik	50%
Musik	52%
Soundeffekte	20%

SPIEL-SPASS: **49%**





Der Castlevania-Verschnitt Master of Darkness schneidet knapp unterdurchschnittlich ab

Rechtzeitig vorbestellen
Rechtzeitig vorbestellen
Rechtzeitig vorbestellen

us DM 129,-



Super Nes Adapter Mario Kart tauglich DM 49,-

SEGA MEGA DRIVE

Magnum Set incl. 4 Spielen, 2 Pads DM 369, -

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

dt ohne Spiel DM 199,-



dt DM 99,-



Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40

Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377

NEUERÖFFNUNG Kurwickstr.2 2900 Oldenburg NEUERÖFFNUNG

Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

SEGA MEGA DRIVE		
Grundgerät deutsch		269,-
Grundgerät mit Sonic		319,-
Grundgerät Magnum Set		369,-
Joypad		49,-
Japan Adapter		29,-
ca. 150 Titel lieferbar		
Alien 3	us	109,-
Batman Returns	dt	99,-
Block Out	us	59,-
Bulls vs. Lakers	us	119,-
Chuck Rock	us	109,-
Desert Strike	us	109,-
Dragons Fury	us	99,-
Dungeon & Dragons	us	119,-
E-Swat	jp	49,-
European Club Soccer	dt	119,-
Grand Slam Tennis	dt	99,-
Galahad	us	99,-
Gynoug	jp	39,-
Jennifer Capriati Tennis	us	109,-
Joe Montana 3	us	119,-
Lemmings	us	109,-
LHX Attack Chopper	us	99,-
MC Kids	us	109,-
Mickey & Donald	dt	99,-
Mickey Mouse	jp	79,-
Moonwalker	dt	59,-
NHLPA 3 Hockey	us	109,-
Olympic Gold	us	79,-
Phantasy Star 2	us	99,-
Predator 2	us	99,-
Shinobi	dt	59,-

SEGA MEGA DRIVE		
Shining Force	jp	119,-
Sonic 2	dt	99,-
Smash TV	us	99,-
Steel Talons	us	109,-
Streets of Rage 2	dt	99,-
Super Monaco GP 2	jp	79,-
Super WWF Wrestling	dt	119,-
Speedball 2	dt	99,-
Tazmania	us	99,-
Team USA Basketball	dt	119,-
Terminator	us	99,-
Thunderforce 4(Pal Vers.)	dt	119,-
Warsong	us	99,-
Xenon 2	dt	99,-

NES	
Battletoads	99,-
Bucky O' Hare	119,-
Castlevania 3	119,-
Double Dragon 3	119,-
Dragon's Lair	79,-
Empire Strikes Back	119,-
High Speed (Flipper)	99,-
Joe und Mac	99,-
Lemmings	109,-
Mario & Joshi	99,-
Pirates	119,-
Parodius	119,-
Probotector 2	99,-
Robin Hood	99,-
Star Wars	109,-

Neo Geo	
Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
World Heroes	399,-
Viewpoint	a.A.
Art of Fighting	a.A.

Achtung Achtung Achtung
An - und Verkauf von gebrauchten Neo Geo Spielen
Immer Gebrauchte Titel auf Lager

GAME BOY		
Alien 3	us	69,-
Batman 2	us	69,-
Battletoads	us	69,-
Dig Dug	us	69,-
Double Dragon 3	us	69,-
Dr. Franken	dt	59,-
Ferarri GP	us	69,-
Jetsons	us	69,-
Looney Tunes	us	69,-
Metroid 2	us	59,-
Mickey's Dangerous Chase	us	75,-
Monopoly	us	69,-
Parodius	dt	75,-
Prince of Persia	us	69,-
Q-Bert	us	69,-
Simpsons 2	us	69,-
Spiderman 2	us	69,-
Star Wars	us	69,-
Tiny Toon	us	69,-
Tom & Jerry	us	69,-
Toxic Crusaders	us	59,-
Track and Field	dt	69,-
Turn and Burn	us	69,-
Ultima	us	69,-
WWF Stars 2	us	69,-

SUPER NES		
Super NES incl. Mario	us	399,-
Super NES deutsche Version		299,-
Super NES deutsch ohne Spiel		199,-
Action Replay Pro		149,-
Bulls vs Lakers	us	129,-
Castlevania 4	dt	129,-
Dessert Strike	us	129,-
Dino City	jp	89,-
F1-Roc	us	129,-
Final Fantasy Mystic Quest	us	99,-
Final Fight	us	119,-
Fatal Fury	jp	159,-
MVP Baseball	us	129,-
Joe & Mac	dt	129,-
Mario Paint	dt	99,-
Mickey Mouse	jp	149,-
NCAA Basketball	us	129,-
Pilotwings	dt	99,-
Phalanx	us	129,-
Probotector	dt	129,-
Soul Blazer	us	129,-
Skins Games	us	129,-
Super SWIV	jp	139,-
Space Megaforce (Aleste)	us	129,-
Star Wars	us	139,-
Street Fighter 2	dt	99,-
Super Buster Brothers	us	129,-
Super Double Dragon	us	129,-
Super Ghouls'n Ghosts	dt	99,-
Super Soccer	dt	99,-
Terminator 2	dt	a.A.
Turtles	dt	129,-
Wing Commander	us	129,-
WWF Wrestling	dt	129,-
Zelda 3	dt	99,-

SEGA GAME GEAR		
TV Tuner		189,-
Carry All Deluxe		39,-
Alien 3	us	79,-
Batman Returns	us	79,-
Chuck Rock	us	69,-
Predator 2	us	79,-
Prince of Persia	us	69,-
Shinobi 2	us	79,-
Spiderman	us	79,-
Sonic 2	us	79,-
Streets of Rage	us	79,-
Tazmania	us	79,-
Terminator	us	79,-
Wimbledon Tennis	dt	85,-

Mickey, die bekannteste Maus der Welt erlebte vor einem Jahr märchenhafte Videospielabenteuer in *Castle of Illusion*, sowohl auf dem Mega Drive, als auch auf dem Master System. Damals wurde Minnie aus den Fängen der Hexe Mizrabel befreit, so daß sich Mickey nun neuen (M)Ausflügen widmet. Rechtzeitig vor Weihnachten kommt die langerwartete Fortsetzung in die Kaufhäuser, in der Mickey neue und noch aufregendere Herausforderungen erlebt.



Mickey kann sich zur Mini-Maus verkleinern.

Der tapfere Mäuserich

Mickey Mouse 2



Das Klavier spielt üble Noten



Die Schloßgeister spuken in den alten Gemäuern



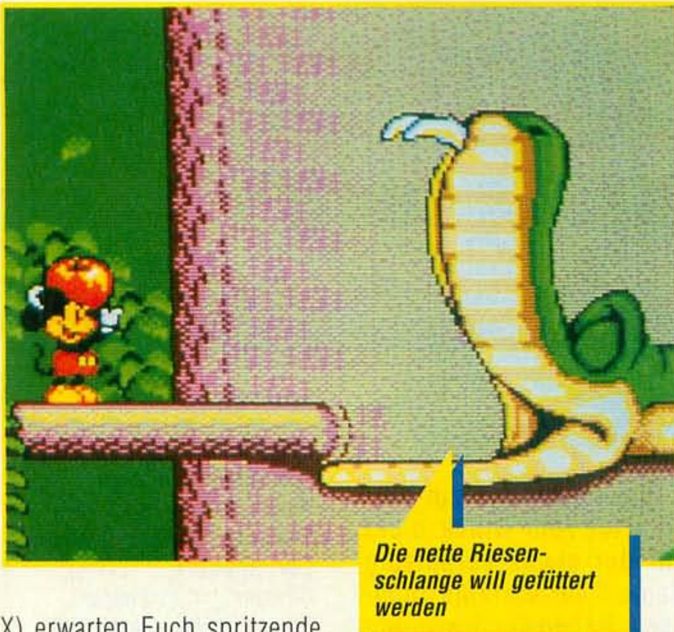
Der JoJo hilft Euch nach oben

In einer Introsequenz klagt Euch die Entendame Daisy ihr Leid: Ein magischer Kristall garantierte allen Bewohnern des Märchenlandes Frieden und Freuden – rief aber auch ein mysteriöses Phantom auf dem Plan. Der Bösewicht hat den zauberhaften Stein geklaut und in seinem Wolkenschloß versteckt. Schutzlos müssen die harmlosen Bewohner zusehen, wie sich üble Kräfte im Lande breitmachen. Wenn jetzt kein Held den Stein schnell zurückerobert, wird das Märchenland für immer dem Bösen verfallen. Der tapfere Mäuserich Mickey meldet sich freiwillig, um seinen Freunden zu helfen: Ohne Zögern macht er sich auf die gefahrenvolle Reise durch das verwunschene Märchenland.

Auf einer Übersichtskarte sind alle Etappen Eurer Reise verzeichnet. Los geht's in friedlicher Wald-und-Wiese-Umgebung, danach besucht Ihr geheimnisvolle Burgen mit Labyrinthgängen und unterirdische Tunnels. Unfreundliche Rieseninsekten bewachen die verhexten Landstriche. Später besucht Ihr Gegenden, in die sich bisher noch keine Maus wagte und hüpft durch Pyramidenlandschaften und öde Schluchten, in denen Euch Aasgeier nach dem Leben trachten. Mickey ist nicht wasserscheu und kann durch tiefe Seen und Burggräben schwimmen oder tauchen. In der bunten Spielzeugwelt (Level

Das Märchenland ist riesengroß

Die Geier trachten nach eurem Leben


Die nette Riesenschlange will gefüttert werden

X) erwarten Euch spritzende Wasserpistolen und ein Riesenklavier, das eine mäusefeindliche Melodie spielt. Das Spukschloß schreckt Euch mit Geistern und üblen Fallen. In der Rolle der Obergegnern begegnet Euch ein feuerspeiernder Drachen; ein bösartiger Spielkartenkönig und der geheimnisvolle Fluch der Pyramiden muß ebenfalls überlebt werden. Wie in einem berühmten Disney-Kurzfilm klettert Mickey zum Schluß an einer riesenhaften Bohnenpflanze in ein Schloß hoch über den Wolken. Dort wartet das Phantom. Bleibt Mickey auch in diesem Endkampf siegreich, ist Eure Mission erfüllt.

Neben dem typischen Jump'n'-Run-Elementen gibt's viele kleine Knobelaufgaben. Im ersten Level füttert Ihr eine Riesenschlange, damit sie Euch durchläßt, danach müßt Ihr Euch entscheiden, welche Steinblöcke Ihr mitnehmt, um hohe Plattformen zu erreichen. Hilfreich sind auch die Sprungfedern, die Ihr dort plaziert, wo die Wände unbezwingbar scheinen. Manche Steine könnt Ihr mehrmals benutzen, um Treppen zu errichten. Im Spielzeugland zerstört Ihr die Fernsteuerung wildgewordener Flugzeuge.

Mickeys Kampfsprung kennen Profis noch aus dem ersten Teil: Feinde und Felsbrocken verschwinden, wenn Ihr mit Mickeys Hinterteil auf Ihnen landet. Werft Ihr einen Stein auf die Quälgeister, geben sie ebenfalls klein bei. Außerdem kann Mickey Maus sich auf ein Drittel seiner Größe verkleinern, um sich durch besonders enge Gänge zu quetschen. Da er dabei auch leichter wird, tragen ihn selbst herabfallende Herbstblätter oder Pusteblumensamen. Zerren die Strapazen der Reise an Mickeys Ausdauert, stärkt Ihr Euch mit Tortenstücken. Die Leckereien sind in Kisten versteckt. Öffnet Ihr eine Schatztruhe in der sich Münzen befinden, erhaltet Ihr einen Aufschub gegenüber dem gnadenlosen Zeitlimit.

Die dreizehn Levels scrollen in alle Richtungen und bieten, neben den Hauptwegen, extrareiche Bonusräume und Abzweigungen für ausführliche Expeditionen.

super

Yippieee! Endlich haben wir die kleine Maus mit den großen Ohren wieder. Die teure Disney-Lizenz wurde auch dieses Mal nicht verschenkt – Sega weiß genau, zu welchen Leistungen das Master System noch fähig ist. In den dreizehn umfangreichen Levels gibt's keine Wiederholungen und kaum spielerische Durststrecken – nächtelange Motivation ist garantiert. Leider müßt Ihr auch diesmal auf ein Paßwort verzichten.

Mit recycelten Altideen müßt Ihr Euch bei dieser Fortsetzung nicht abgeben. Die Rätsel sind teils ganz schön knifflig. Trotzdem wird das Spiel niemals unfair, mit etwas Überlegung findet Ihr auch bei schwierigen Stellen einen (M)Ausweg. Oberwitzig ist die Idee, Mickey in eine Mini-Maus zu verwandeln. Der niedliche Mäuserich wird als Kleinausgabe noch knuddeliger. So hüpft auch *Mickey Mouse 2* locker in die Oberklasse der Master-System-Spiele. Die Mischung aus schönen Grafiken, toller Animation und vielen Knobeleien ist auch für jüngere Freunde von Geschicklichkeitsspielen ein Leckerbissen. Laßt ihn Euch nicht entgehen, denn spielerisch hat Mickey 2 mehr als die 16-Bit-Spiele zu bieten. *iz*

Mickey muß durch die Wüste



An den Bohnenblättern müßt Ihr hochklettern...

und beim Schwimmen luftholen

super

Disney sei dank: *Mickey Mouse 2* hält das vergreisende Master System auf Trab. Wer begeistert durch den ersten Teil marschierte, wird bei der Fortsetzung das Joypad nicht mehr aus der Hand geben.

Dreizehn Level lang manövriert Ihr den tapferen Mäuserich durch wechselnde Szenarios. Zahlreiche Knobeleien sorgen für Abwechslung und versetzen Eure Gehirnwellen in Verzücken. Am meisten verblüfft der "paralaxe" Tempelabschnitt: *Die Idee* mit den zwei Spielebenen bürgt für räumliche Atmosphäre.

***Mickey Mouse 2* merkt man an, daß es speziell fürs Master System entwickelt wurde – was technisch auf dem 8-Bitter möglich ist, wurde in Pixelformat auf den Bildschirm gebracht. Wer *Mickey Mouse 2* von seiner Modulbibliothek ausschließt, hat entweder starke Nerven, kein Master System oder eine attestierte Allergie gegen erstklassige Jump'n'Runs.** *pa*

Spielertyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark

82% Grafik
72% Musik
66% Soundeffekte

SPIELSPASS: 84%



Ohne Ende

Lemmings

SUPER CLASSIC

Die *Lemmings* sind wieder unterwegs: Die Master-System-Variante des putzigen Kultspiels bietet aus technischen Gründen maximal 20 Lemminge (statt bis zu 100) pro Level. Mit einer vorgegebenen Fallgeschwindigkeit, die Ihr nur erhöhen könnt, fallen die Wuschelköpfe aufs Spielfeld. Am Boden angekommen, watscheln sie munter drauflos und kehren nur um, wenn sie an eine Wand stoßen. Abgründe, Wasserlöcher, Säuretümpel oder Lavaseen sind jedoch kein Grund zum Wenden. Die Wanderer springen blindlings in den Tod – wenn Ihr nicht eingreift. Um das grausige Schicksal abzuwenden, verteilt Ihr spezielle Aufgaben. Aus der Menüleiste wählt Ihr aus, ob der entsprechende Lemming klettern, Treppen bauen, buddeln, aufhalten, sprengen oder mit einem Fallschirm ausgestattet sein soll. Per Fadenkreuz verpaßt Ihr dem Auserwählten seine Aufgabe. Die Anzahl der einzelnen Jobs sind jedoch beschränkt. Nur mit Phantasie, Taktik und viel Geschicklichkeit konstruiert Ihr den sicheren Weg zum Höhlenausgang. Die Programmierer von Probe (*Terminator*, *Alien 3*) haben einige neue Melodien aufs Modul gepackt. Die besonders schrägen *Lemmings*-Themen wurden durch andere, eingängigere Melodien ersetzt.



Das Master System bietet die beste 8-Bit-Version

super

Die Master-System-Version ist zum Glück nicht mit der etwas verpatzten Game-Gear-Variante identisch. Neben der Steuerung ist auch die Musik weit besser gelungen, als auf Segas Handheld. Der Master-System-Sound läßt sogar das NES-Gedudel weit hinter sich. Auf dem Master System tummelt sich damit die bessere 8-Bit-Lemmings-Version. *jb*

Spielertyp:

Hersteller: Probe
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort Levelanwahl
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 90 Mark

68% Grafik
69% Musik
38% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

RTB COMPUTER

CALL OR FAX NOW

SPECIAL LOW PRICE DIRECT FROM ASIA

★ VIDEO GAMES & SYSTEMS ★ NEW RELEASE GAMES ★
★ JOYPADS, CABLE, ADAPTOR ★
★ MEGA DRIVE, CD-ROM, SUPER FAMICOM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. ★
★ 80486 COMPUTER SYSTEM ★ HARDWARE, SOFTWARE ★
★ COMPUTER ACCESSORIES ★

ALL BRANDS ARE REGISTERED TRADE-MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNER

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG
TEL.: 00-852-7284803, FAX: 00-852-3876066



FUNWARE
Tel 0512-492626
Fax 0512-361442
Andechsstr. 85, A-6020 Innsbruck

Alle Spiele US Importe, ausg. dt,DV deutsche & jp japanische Vers./Anl.

AUSTRIA´s NO.1

Direktimporte aus drei Kontinenten ermöglichen es uns seit über 2 Jahren, die neuesten Hits auf dem Videospielsektor für euch zu präsentieren.

SEGA MEGA DRIVE
Batman Returns 898,-
WWF Superstars 2 898,-
Sonic 2 jp 798,-
Steel Talons 898,-

GAME BOY
Super Mario Land 2 580,-
Wordtris 549,-
Star Wars 580,-

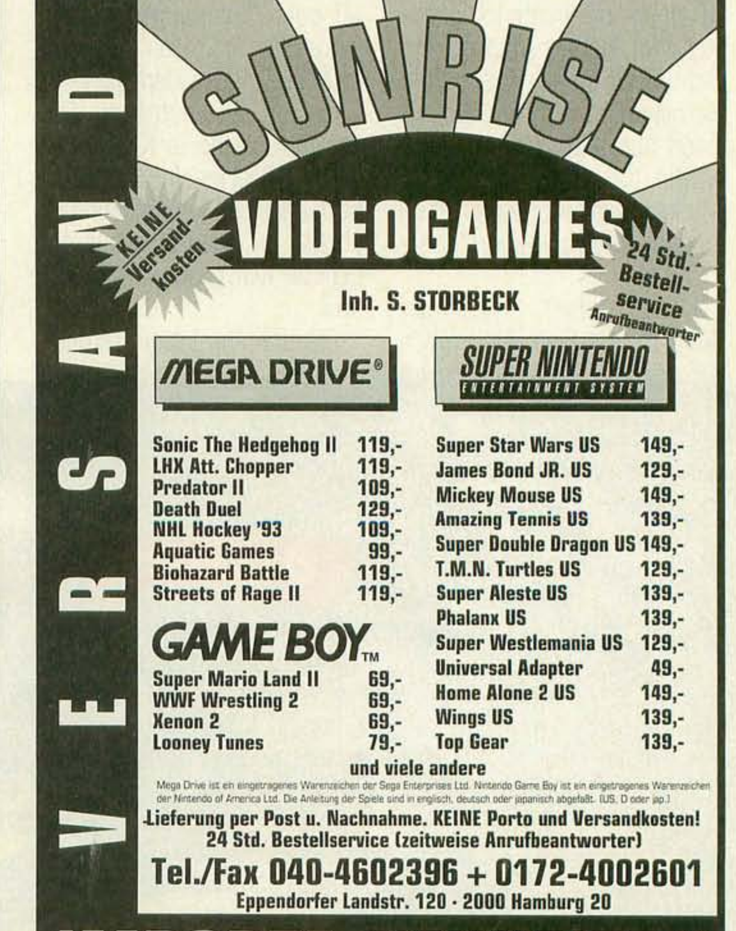
GAME GEAR
Sonic 2 lieferbar

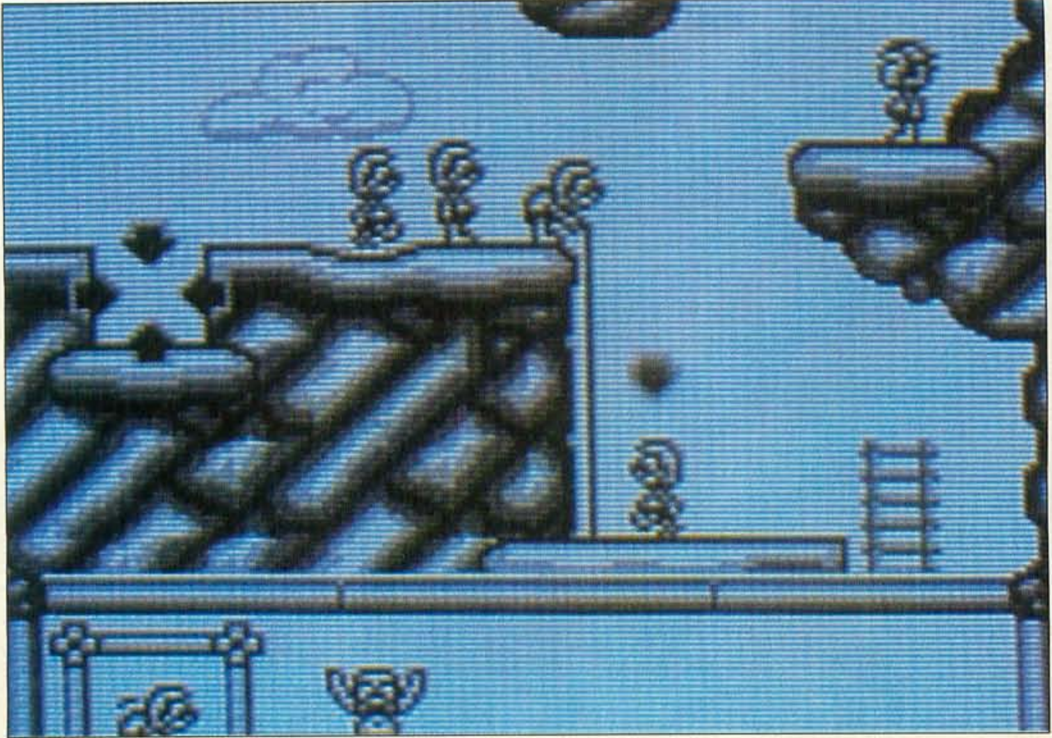
SUPER NINTENDO
SUPER NES SET DV & SUPER MAGIC CONVERTER 2790,-
Zelda 3 DV 898,-
Amazing Tennis 1068,-
Super Musha Aleste 1038,-
Desert Strike 1068,-
Super Star Wars a.A.
Road Runner 1098,-
Super Magic Converter 299,-
(für Importspiele am dt. SNES)

TURBO GRAFX/PC ENGINE
Turbo Duo (+5 CDSpiele) 5990,-
Turbo Grafx 16 Bit 1690,-
Turbo Express 3550,-
US Adapter 348,-
US Spiele am jap. PC Engine
Air Zonk 898,-
Gunforce 398,-
Bomber Man 458,-
Ghost Manor 898,-
CD Shape Shifter 898,-

Euro/Visa/Master Cards welcome!

Preisänderungen, Irrtümer & Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilität der Systeme & Bedienungsfehler.





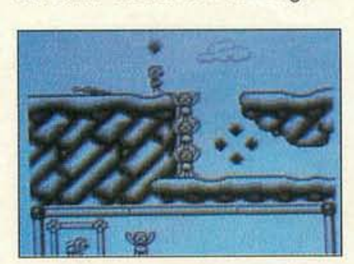
Durch das Seil bleiben Euch akrobatische Huckepack-Einlagen erspart – der Rest Eurer Meute klettert brav hinterher und teilt sich die Arbeit

Menschlich
Humans

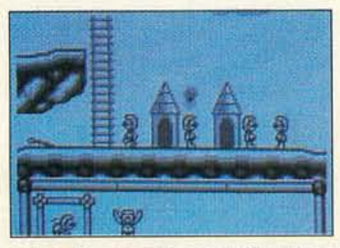
Schon vor Tausenden von Jahren, als die Menschen noch mit Keulen und Steinen bewaffnet auf Jagd gingen und als Bekleidung primitive Fellumhänge dienten, sicherten Stammeszugehörigkeit und Gruppendynamik das Überleben. In Teamwork wurden Mammuts erlegt und das Jagdrevier gegen andere Stämme verteidigt. *Humans* von Gametek versetzt Euch in die karge Vorzeit und ernennt Euch zum Anführer eines kleinen Stammes.

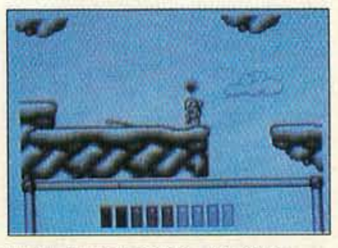
Aus einer Gruppe von fünf Menschen steuert Ihr jeweils ein Individuum Eurer Wahl – drückt Ihr die Select-Taste könnt Ihr mit einem Koordinatenkreuz vom aktuellen Human auf einen anderen wechseln. Ohne Werkzeuge wie z.B. einen Speer können Eure Mannen nur Gegenstände aufheben und eine Räuberleiter bilden. Der Speer läßt sich werfen – hilfreich in der Verteidigung gegen hungrige Dinosaurier und andere Echsen – erlaubt Euch über Abgründe zu springen und aufgebrachte Mammuts zurückzuhalten. Bei wegversperrenden Bäumen und Dornenhecken hilft Euch eine Fackel weiter: Ohne Skrupel brennt Ihr das Gebüsch nieder und könnt ungehindert passieren. Zum Überwinden von tiefen Schluchten und Felswänden benötigt Ihr das Seil – ausgerollt zieht Ihr damit Eure Kumpels in die Höhe. Geschichtlich etwas verfrüht kommt auch das Steinrad zum Einsatz, mit dem Ihr tollkühn über hungrige Dinosaurier springt.

In jedem Level bekommt Ihr eine neue Aufgabe gestellt, die in einem vorgegebenen Zeitlimit gelöst werden muß. So sucht Ihr z.B. nach dem verschleppten Stammesidol (das sich nach Aufspüren lustigerweise als Elvis Presley entpuppt) oder erlegt wutschnaubende Dinosaurier, um einen verschollenen Kumpanen zu befreien.









Ohne Gruppendynamik läuft bei den Humans gar nichts – in ihrer Freizeit beschmieren sie mit Vorliebe Dinosaurierrücken

super

Die Humans sind los! Auch wenn das Grundprinzip des neuen Gametek-Titels auf *Lemmings* basiert, hat das Stammestreiben seinen eigenen Flair und macht zünftig Spaß. Das Drumherum, vor allem der Vorspann, hält viele Lacher für Euch bereit. Die kleinen Männlein gehorchen brav Euren Steuerbefehlen und arbeiten sich aufopferungsvoll bis zum Ziel vor. Nur die langen Märsche, die Ihr in einigen Levels zurücklegen müßt, sorgen für kurzzeitige Langeweile.

Ein nettes Schmankerl ist die zwerchfellmalträtierende Anleitung, in der gute und schlechte Gewohnheiten der Menschheit (uns lag nur die englische Version vor) gehörig auf die Schippe genommen werden – wir hoffen auf eine ebenso lustige deutsche Übersetzung! Ein für den Unterwegsbetrieb wichtiger Paßwortmodus ist auch mit im Modul. *pa*

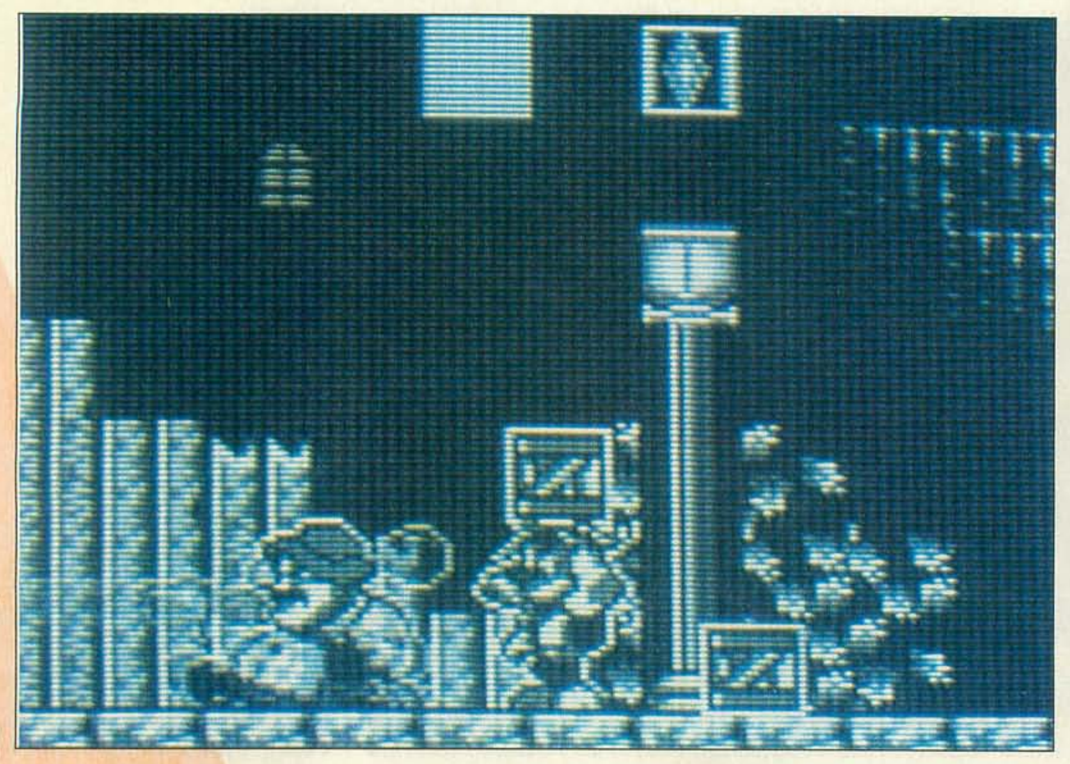
GAME BOY

Spielertyp: 

Hersteller: Gametek
Testversion von: Theo Kranz
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

63% Grafik
38% Musik
28% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**



Mit den Kisten räumt Ihr Eure Gegner von der Bildfläche

Meister Reinekes Reise

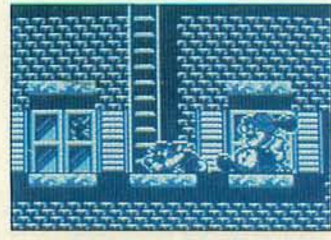
Titus the Fox

Ein Fuchs ziert das Logo der französischen Softwareschmiede Titus – nun hat das putzige Tierchen sein eigenes Spiel bekommen. Alle anderen Spielfiguren des Plattform-Jump'n'Runs *Titus the Fox* sind recht fuchsfeindlich geraten: Ein gestörter Landstreicher feuert seine leeren Flaschen in Eure Richtung, patrollierende Schweinemonster packen Euch am Kragen. Solch rüde Behandlung kostet Euch Lebensenergie. Hat Euer treuer Fuchs seine ganze Stärke verloren, ist er ein Fall für den Trophäenkasten.

Der erste Abschnitt ist in zwei Levels und eine Bonusrunde unterteilt. Euer Punktekonto füllt Ihr durchs Aufsammeln blinkender Rauten. Teilweise sind die Schmuckstücke mit einem simplen Sprung zu erhaschen. Einige Rauten verstecken sich jedoch an entlegenen Orten. Doch ein schlauer Fuchs erklimmt die entferntesten Häuser und schnappt sich im freien Fall auch noch die letzten Punktebringer. Solche Manöver erfordern Muße – es gibt kein Zeitlimit in den normalen Levels – und feindfreie Zonen. Außer springen kann Titus Kisten aufnehmen und fallenlassen. Wird einem herumlaufenden Spielverderber eine Kiste übergebraten, sucht er das Weite. Auch in Videospielen wird an Recycling gedacht: Eine Kiste ist wiederverwertbar, soweit Ihr sie nicht versehentlich in einen Abgrund plumpsen laßt. In der Bonusstufe ist der Countdown (von 100 auf 0) Euer einziger Feind. In dieser Zeit müßt Ihr so viele Rauten wie möglich sammeln und durch den Ausgang entschwinden.

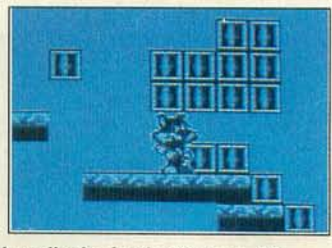
na ja

Titus the Fox ist das erste Spiel, das den ganzen Game-Boy-Bildschirm zur Grafikdarstellung nützt. Der Nachteil an dieser löblichen Technik ist, daß die Statuszeile (mit Lebensenergie und Score) nur durch Drücken der Pausetaste auf den Bildschirm gebracht wird. Wer wissen möchte wie's um die Spielfigur steht, muß also eine kleine Pause einlegen. Die Grafik ist ziemlich dunkel geraten, sieht aber in ihrem Detailreichtum nicht schlecht aus. Leider sind einige herankommende Gegner und die meisten der Fluggeschosse nur schwer zu erkennen. Entweder lernt Ihr den Kurs auswendig, oder Eure Stimmbänder werden vom Wutgeheule enorm strapaziert. Das grafische Manko bringt das Modul hart an die Grenze der Unspielbarkeit. Sieht man davon ab, findet sich wenig Schatten aber auch nur wenig erfreulich-Originelles in diesem Spiel. Mit Sammeln, Springen und Kisten-schmeißen lockt man heute kaum noch jemanden. Auch die zerbröselnden Brücken und die Aufzüge kennen Geschicklichkeitsfans aus unzähligen anderen Spielen. Überzeugen können nur die putzigen und reichlich dargebotenen Zwischenbilder. *se*









Die zahlreichen Zwischenbilder sind grafische Leckerbissen. Für Punktestand und Spielstatus müßt Ihr den Pause-Modus anwählen.

Spielertyp:

Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 70 Mark

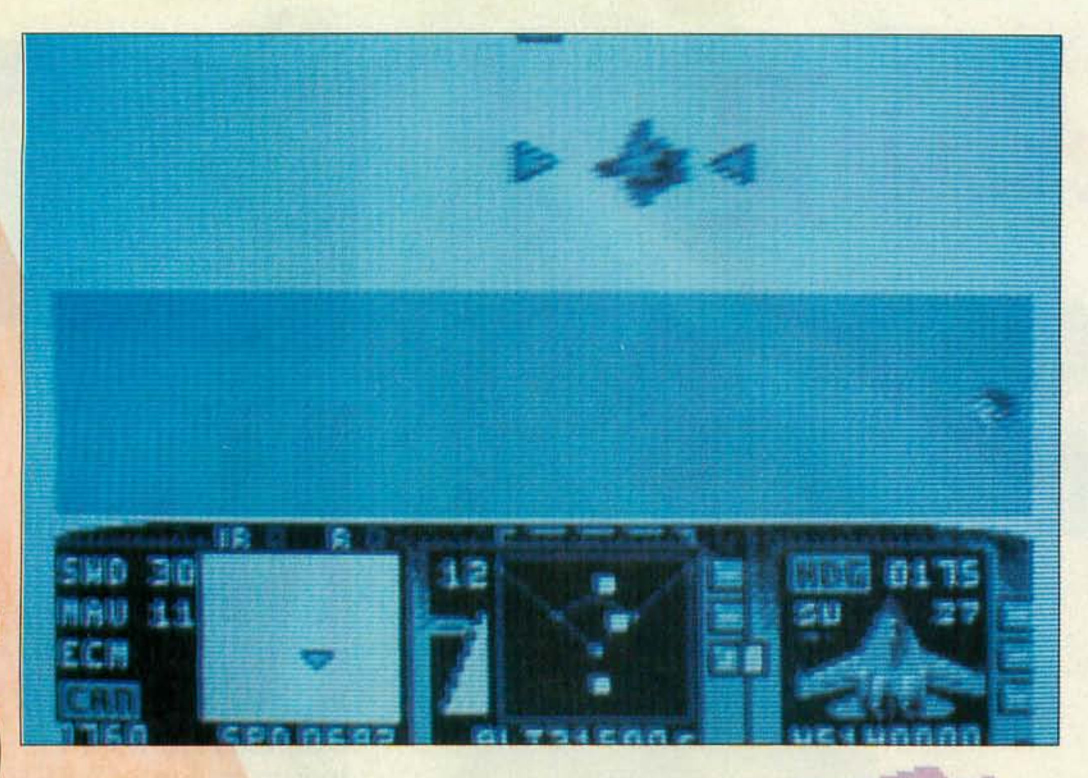
53% Grafik
44% Musik
38% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 46%

Neu. Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Neu. Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Neu. Für das



Nintendo, NES™, Game Boy™, SNES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM and PALCOM SOFTWARE™ are registered trademarks of PALCOM Software Ltd



F-15 Strike Eagle 2 ist der beste Game-Boy-Flugsimulator



Eine echte Flugsimulation ist F-15 Strike Eagle 2 nur im Ace-Modus. Die anderen Schwierigkeitsstufen erinnern mehr an unkontrollierte Action à la *Afterburner*. Durch Wolken und Details auf dem Boden kommt die dritte Dimension gut rüber. Auch die feindlichen Flugzeuge und Raketen zischen Euch flott um die Ohren. Die Steuerung geht ebenfalls gut von der Hand. Durch das leistungsfähige Zielradar werden Flugkunststücke höchstens bei ECM-Mangel nötig. Gehen Euch im "Airman"-Modus die ECMs aus, ist Euer Triebwerk bald zerschossen, da Ihr den Raketen nicht ausweichen könnt. Mehr Realismus hätte dem Modul nicht geschadet: Ich kann mir kaum vorstellen, daß auf einem F-15-Jäger 60 zielsuchende Raketen und endlose Mengen Treibstoff Platz finden. Gemessen an den Möglichkeiten des Game Boys ist *F-15 Strike Eagle 2* der bis jetzt beste Flugsimulator und auch Actionfans zu empfehlen. *jb*

Runter kommen sie immer

F-15 Strike Eagle 2

Microprose wurde mit Flugsimulatoren bekannt. Die neuste Game-Boy-Fliegerei soll zu den großen Erfolgen aufschließen. Sieben Missionen stehen auf dem Einsatzplan. Dabei zerbombt Ihr eine Gruppe von Bodenzielen. Ihr sitzt im Cockpit einer F-15 und behaltet während des Fluges Euren Munitionsvorrat (Luft-Luft-Raketen, Luft-Boden-Raketen und MG) sowie den Radarschirm *und* einen Landkartenausschnitt im Auge. Schaltet Euer Zielradar auf einen feindlichen Jet auf, gibt's für den Gegner kein Entkommen mehr. Ist ein Bodenziel im Visier, schaltet der Bordcomputer automatisch auf die zielsuchenden "Maverick"-Raketen. Ein Knopfdruck genügt zum Ausklinken. Werdet Ihr von einer feindlichen Stellung oder einem Jet mit Raketen beschossen, schickt Ihr eine ECM-Attrappe los, die die Geschosse von Eurem Flieger ablenkt. Fall's es trotzdem mal scheppert, leidet Euer Triebwerk – auf Kosten von Wendigkeit und Geschwindigkeit. Im Kartenmodus sind sämtliche Bodenziele abgebildet. Blickt Ihr wieder aus dem Cockpit, weist Euch ein eingeblendeter Doppelpfeil den Weg. Eure eigene Position und Flugrichtung sind auf der Gesamtkarte und dem Ausschnitt ebenfalls durch einen Pfeil markiert. Die drei anwählbaren Schwierigkeitsgrade bieten Euch stufenweise geschicktere und aggressivere Feinde. Als "Airman" läßt Euch der Autopilot nur geringen Spielraum, fliegt Ihr als "Ace", sind sämtliche Flugmanöver möglich. Seid Ihr auf Eurem Feindflug besonders fleißig, gibt's massenhaft Bonuspunkte.

Spielertyp:
Hersteller: Microprose
Testversion von: Yeno
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 70 Mark

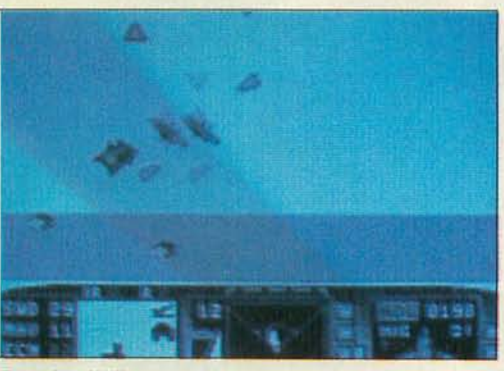
65% Grafik
26% Musik
24% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **63%**





Die Karte verschafft Euch den Durchblick

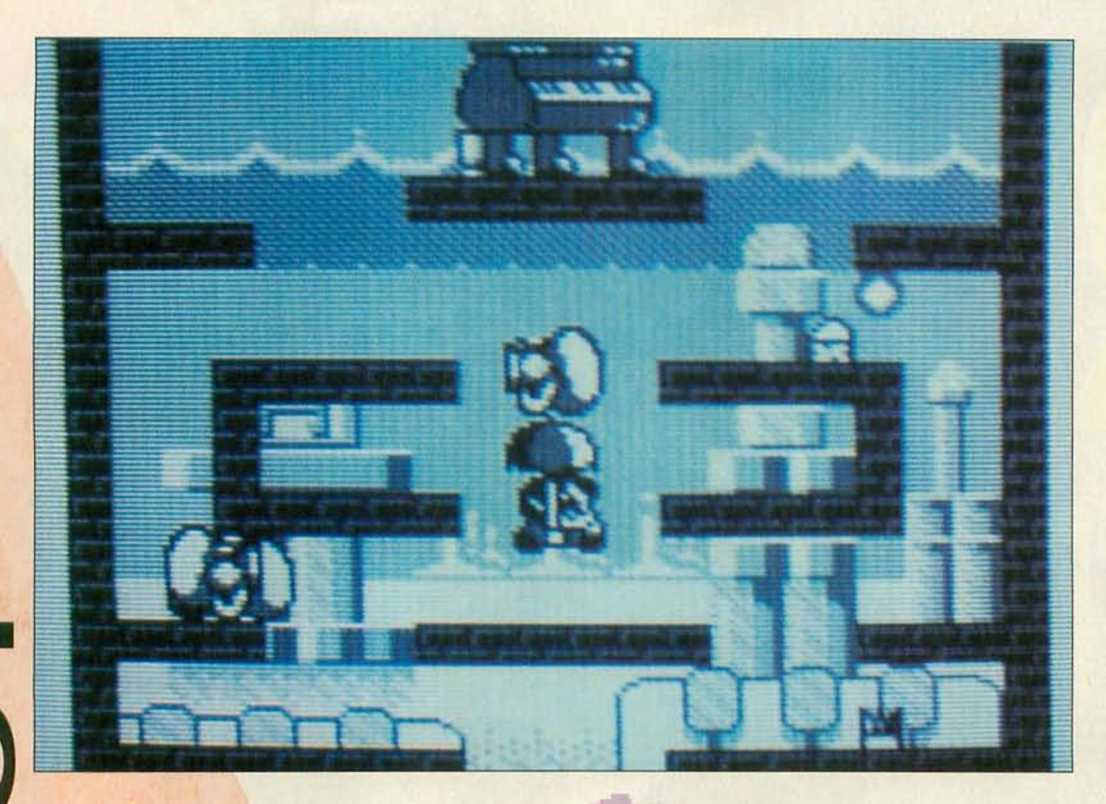


Zu schnell fürs Foto: Der Luftkampf tobt



Ferrari® as licensed from System 3. Nintendo, Nintendo Entertainment System and Game Boy are trademarks of Nintendo. Acclaim and Ferrari Grand Prix Challenge™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1992 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

GAME BOY



Niedlich: Bub wehrt die Feinde mit seinem Regenschirm ab.

Sternen-Schlacht

Parasol Stars

Bub ist wieder da! Nach seinem Auftritt im fesselnden Plattformspiel *Rainbow Islands* (Nachfolger des Kultklassikers *Bubble Bobble*), tritt der junge Held auch in seinem neuen Abenteuer gegen böse Fabelwesen an. Der verwirrte Oberfeldwebel Chaostikahn bedroht die Existenz der gesamten friedliebenden Menschheit und schickt seine monströsen Schergen, um Bub den Garaus zu machen. Bewaffnet mit einem Regenschirm springt Bub durch eine Vielzahl von Plattformwelten. Am Ende einer Welt, die in sieben Levels unterteilt ist, steht die Konfrontation mit dem jeweiligen Endgegner. Der ist nicht besonders gut auf Euch zu sprechen und um ihn zu besiegen, müßt Ihr Euch etwas einfallen lassen. Der Regenschirm ist dabei sehr hilfreich: Prügelt Ihr damit einen Feind und haltet den Feuerknopf gedrückt, schwebt der Widersacher über Eurem Schirm und kann auf andere Monster geworfen werden. Oder Ihr sammelt mit dem Schirm Regentropfen – habt Ihr fünf beisammen, könnt Ihr per Wasserstrahl eine ganze Plattformen leerfegen, Laserstrahl abfeuern, Blitze über den Bildschirm jagen oder mit Smartbomb-Sternen das gesamte Feindaufkommen vom Screen wischen. Auf die oberen Plattformen katapultiert Euch nur ein geschickter Sprung – eine Regenbogenoption wie in *Rainbow Islands* gibt's nicht. Erschlagene Feinde hinterlassen Extras: Einfache Herzen peppen Euren Energievorrat auf, Power-Herzen verwandeln Euch in ein unverwundbares Monster und Bomben beseitigen alles, was sich bewegt. Um einen Level zu bewältigen, beseitigt Ihr einen bestimmten Gegenstand, der am laufenden Band Feinde produziert. Im ersten Level ist's ein aufdringliches Tasteninstrument. Sind alle vier Leben verloren, retten Euch nur noch drei Continues vor dem Exitus.







"Parasol Stars" ist der offizielle Nachfolger von Taitos berühmten Klassiker "Bubble Bobbie".

Ob auch die *Parasol-Stars*-Fortsetzung *Liquid Kids* und der Vorgänger *Rainbow Island* auf dem Game Boy erscheinen, steht noch nicht fest.



Parasol Stars* hat von seiner Faszination nichts verloren. Schon auf der Insider-Konsole PC-Engine liebte ich Bubs lustige Abenteuer, endlich gibt's das Spiel auch für unterwegs. Trotz Graustufen-Display sind alle Extras, Feinde und Levelelemente gut zu erkennen. Leider macht's nicht ganz so viel Spaß wie der Vorgänger *Rainbow Islands*: Mit den Regenbogen ließ sich halt einiges mehr anstellen als mit Bubs Regenschirm – Ocean hätte sich die entsprechende *Rainbow-Island*-Lizenz schnappen sollen. Eine Warnung an alle Einsteiger: Ihr blickt zwar schnell durch, *Parasol Stars* ist aber nicht einfach. Schon in der ersten Welt wird ein derart knackiger Schwierigkeitsgrad vorgegeben, daß selbst *Bubble-Bobble*-Veteranen an sich zweifeln.** ***ak

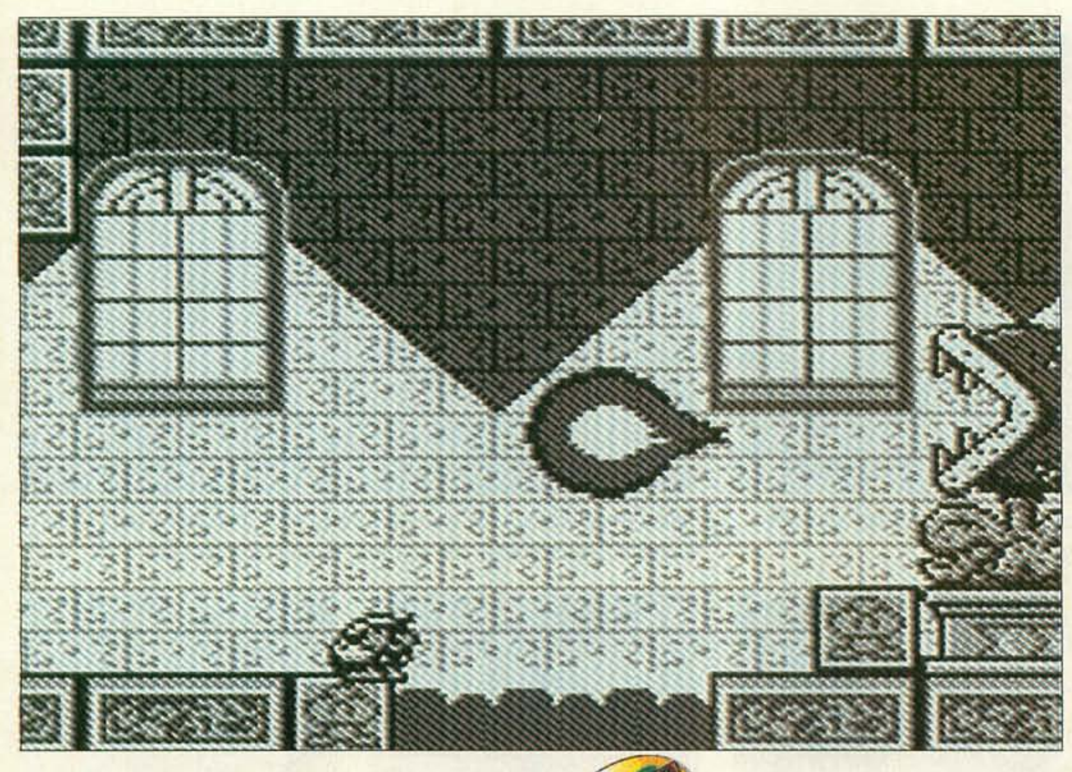
Spielertyp: 

Hersteller: Ocean
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

67% Grafik
59% Musik
37% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 75%



Mario geht in Deckung: Gegen Wario wirkt der Koopa-Clan harmlos

Wer ist Wario?

VIDEO GAMES CLASSIC

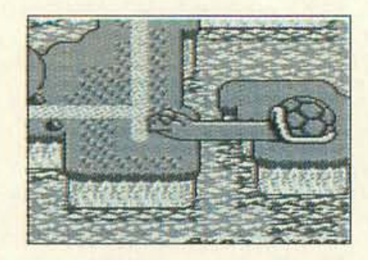
Super Mario Land 2

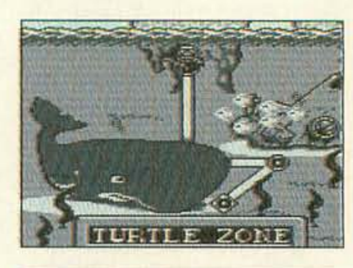
Mario gelingt alles: Er besiegte Tatanga und den Koopa-Klan, eroberte das Herz von Prinzessin Toadstool und ist Regent über sein eigenes Land. Aber nicht alle Klempner mit Latzhose und Käppi sind vom Erfolg verwöhnt, das beste Beispiel ist Wario. Die Familienverhältnisse sind ungeklärt, aber gemeinsame Wurzeln unverkennbar: Wario ist Mario unglaublich ähnlich. Nur ist Wario doppelt so groß, hat ein feistes Doppelkinn und einen zackigen Schnauzer.

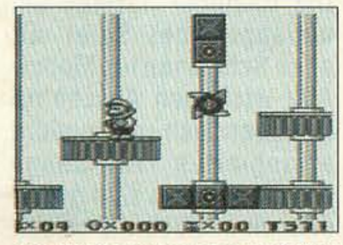
Als Mario eines Tages aus dem fernen Sarasa (*Super Mario Land*, erster Teil) heimkehrt, muß er eine schreckliche Entdeckung machen: Mißgünstling Wario hat alle Bewohner des Landes in widerliches Getier verwandelt und macht sich's in Marios Burg gemütlich. Um das Tor zur besetzten Festung zu öffnen, benötigt Mario sechs wertvolle Goldmünzen. Jede dieser Münzen wird in einer Region des Landes von einem wilden Wächter behütet. Die verschiedenen Zonen bieten alle eine besondere Thematik und lassen sich auf der Landkarte beliebig anwählen.

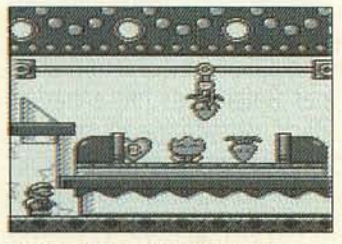
In den rund 30 Spielstufen kommt Mario auf gewohnt hüpfende Art bestens voran. Ab und zu darf er auch tauchen, mittels Seifenblase schweben oder im Astronauten-Outfit auf dem Mond turnen. Neben vergrößernden Power-Pilzen und magischen Feuerblumen mampft Mario jetzt auch Wurzeln. Nebenwirkung dieser Vitaminspritze: Euch wachsen Hasenohren. Mit den "Löffeln" könnt Ihr nach einem Sprung längere Zeit schweben – nicht schick, aber praktisch.

Habt Ihr alle Abschnitte einer Zone durchquert, müßt Ihr einen Obergegner zur Herausgabe der Münze überreden – drei Sprünge auf den Kopf und der Miesling ist gefügig.









Um Wario zu besiegen muß Mario vielen skurilen Zonen einen Besuch abstatten – Zum Glück gibt's im Bonuslevel frische Vitamine

super

Unglaublich! Auch beim insgesamt sechsten Auftritt von Super Mario gehen den Nintendo-Programmierern nicht die Ideen aus. Mario selbst hat zwar nichts dazugelernt (schweben konnte er mittels Cape oder Schwanz schon auf NES und Super Nintendo), aber die großen, in alle Richtungen scrollenden Levels überraschen selbst ausgebuffte Mario-Profis. Neben der Entdeckung von Bonusräumen, Geheimgängen und Abkürzungen bereitet ein Spaziergang auf dem Mond oder eine Tauchexkursion in der "Turtle Zone" viel Freude. Klasse ist auch die Idee, eine Batterie in das kleine Modul zu packen – bereits absolvierte Level müssen nicht nochmals durchlaufen werden. Zudem könnt Ihr die verschiedenen Zonen direkt anwählen. Das Wort Frust gewinnt somit erst im letzten, beinharten Schloß-Level wieder an Bedeutung.

Nur herzlose Mario-Hasser sollten Ihrem *Game Boy* dieses erstklassige Modul vorenthalten. *js*

GAME BOY

Spielertyp:
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Dynatex
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie (drei Spielstände speicherbar)
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

71% Grafik
70% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **89%**

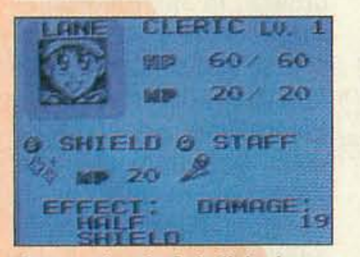
GAME BOY



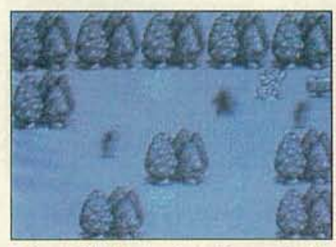
Ein neues Dorf in Sicht: Die Ortstafel am oberen Bildrand markiert den Eingang. Ihr werdet sehnsüchtig erwartet.



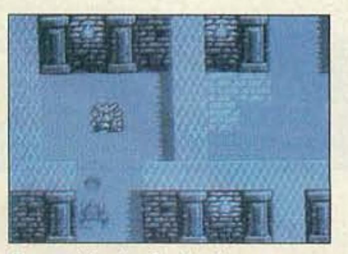
Einen Gesamtüberblick bietet die Karte. Im Laufe des Spiels füllen sich die leeren Stellen mit Dörfern, Burgen und Straßen.



Der angehende Geistliche Lane begleitet Euch auf Eurer Mission



Die gefährliche Schattenwelt ist bevölkert mit Gespenstern



Bewacht wie die Bank von England: das Schloß.



Ein beschauliches Rolan-Dorf mit seinen Eierköpfen.

Kleine Bilder – große Abenteuer

Rolan's Curse 2

König Barius will Rache! Aus dem Höllenschlund des Bösen führt er Legionen von Monstern gegen das verschlafene Reich von Rolan. Die Hoffnung der niedlichen Bürger ruht auf Eurer Schulter. Zieht das Schwert, verbündet Euch mit geeigneten Mitstreitern und begebt Euch auf die abenteuerliche Mission.

Langatmige Adventures tun sich auf dem Game Boy schwer. Hoher Stromverbrauch, fehlende Farbe, kleines Display – nur wenige Designer wagen da das Risiko. So liegt auch beim Action-Adventure **Roland's Curse** der Schwerpunkt auf den Kampfszenen. Ihr startet im obligatorischen Dorf, redet mit eierköpfigen Bewohnern, besucht die Kräuterhexe und macht Euch mit eher spärlichen Informationen auf den Weg. Zur Orientierung läßt sich jederzeit eine Karte abrufen, die das gesamte Szenario und Euren aktuellen Standort zeigt. In Tabellen sind Lebensenergie, Bewaffnung, Eure magischen Fähigkeiten und die Ausrüstung aufgelistet. Nach den ersten Schritten überfallen Euch sofort umherwandernde Geister. Habt Ihr Kobolde und Wächter heil überstanden, erreicht Ihr eins der angrenzenden Dörfer. Mit großem Hallo erwarten Euch bereits die Bewohner. Viele wollen mit in den Kampf ziehen, andere raten Euch bei praktisch jedem Kandidaten ab und verpetzen deren schlechte Eigenschaften. Drei von acht Helfern dürft Ihr mitnehmen, wobei Ihr die handelnden Personen mitten im Kampf wechseln könnt. Da wären der hitzköpfige Lane, ein unerfahrener Geistlicher mit scharfem Blick, der winzige Pit oder ein Zombie mit dem Namen Kyle. Auch der Samurai-Schüler Lee würde Euch gern begleiten. Jede Figur hat spezielle Stärken und Schwächen und ist mit Bedacht einzusetzen. Auf der Reise sammelt Ihr Extras: Schatztruhen mit Lebensenergie, Waffen und Wunderflügel, die Euch blitzschnell an jeden beliebigen Ort teleportieren. Am Ziel der Reise wartet der allesentscheidende Kampf gegen den Herrscher des Bösen, König Barius.

gut

Das Action-Adventure hat mich positiv überrascht. Die Designer packten ein umfangreiches Spiel mit allen Schikanen ins Modul. Alle wichtigen Abschnitte kündigen sich mit modern arrangierten Title-Songs an, die Figuren sind gut zu erkennen. Auch die reiche Auswahl an Karten und Tabellen kann sich sehen lassen. Bei Pausen läßt sich der aktuelle Stand sichern. Angenehm: In vielen Szenen scrollt der Bildschirm weich. King Barius' Rache ist geglückt. In *Rolan* ist der Teufel los! *mn*

Spielertyp: 

Hersteller: American Sammy
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark

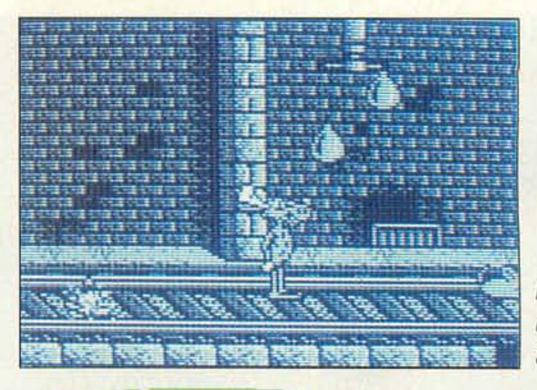
64% Grafik
57% Musik
43% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **67%**

Das Spiel mit dem Elch

Rocky & Bullwinkle

Rocky und Bullwinkle, ein Eichhörnchen und ein Elch haben ein Museum eröffnet, in dem sie die schönsten Souvenirs aus ihren unzähligen Zeichentrickabenteuern ausstellen. Der üble Boris Badenov und seine ebenso unverträgliche Gefährtin Natasha Fatale fackeln nicht lange und reißen sämtliche Schätze an sich. In der ersten Hälfte des Spiels steuert Ihr Bullwinkle in Seitenansicht durch die Häuserschluchten und den Untergrund des Städtchens Frostbite Falls. Euer Job ist die Suche nach den begehrten Schätzen und die Rettung Eures Nagerfreundes Rocky. Habt Ihr Euren Kumpel befreit, setzt dieser die Suche auf dem Mond fort. Am Anfang ist jeder Charakter mit drei Lebensenergiepunkten ausgestattet. Durch Auflesen von Extras frischt Ihr den Energievorrat auf und erhöht die Zahl der möglichen Lebenspunkte. Auch vereinzelte Extra-Elche und -Eichhörnchen lassen sich mit etwas Geschick finden. In der Bullwinkle-Phase trefft Ihr ab und zu auf eine Wahrsagerin, die für Geld zu einen Kartenspielchen um zeitlich begrenzte Unverwundbarkeit einlädt. An anderer Stelle dürft Ihr Eure Football-Tauglichkeit unter Beweis stellen.



Driftet THQ nun endgültig in Schundecke ab?

hilfe

THQ rutscht ab: Der Spielablauf besteht fast ausschließlich aus unfairen Stellen und unbesiegbaren Feinden. Optisch erinnert *Rocky & Bullwinkle & Friends* etwas an *Hudson Hawk*, auch wenn die Grafik für ein Jump'n'Run jämmerlich ist. Wer dieses Machwerk in einem Verkaufsregal liegen seht, darf es guten Gewissens stehenlassen. *jb*

Spielertyp:

Hersteller: THQ
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

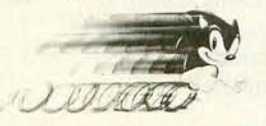
47% Grafik
27% Musik
17% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 29%

TOP-4 VIDEOGAMES 0711-2 62 42 09

V E R S A N D + L A D E N

HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1



NEW GAMES



SEGA MEGADRIVE-Sonic the Hedgehog 2 (Dt.), Black Crypt (Dt.), Captain America, Chakan, G-Loc, Gods, King Salmon, LHX Attack (Dt.), MC Kids (Dt.), World of Illusion (Dt.), Ninja Gaiden, Road Rash 2, Shining Force (Dt.), Star Odessy, Talespin (Dt.), Terminator 2, WWF Superstars, Young Indiana Jones, Superman, Steel Talons. Viele Weihnachtsangebote. Spiele ab 39,- DM.

SUPER FAMICOM-Final Fantasy 3 (Dt.), Soulblazer (Dt.), Wings 2 (Dt.), Desert Strike (Dt.), James Bond Jr., Mystical Quest (Dt.), Super Star Wars (Dt.), Space Megaforce (Dt.), Wing Commander (Dt.), Batmans Return, Devil Crash, NHL Hockey, Spiderman, Superman, Terminator 2, Tom & Jerry, Roadrunner (Dt.), Turrican.

GAME GEAR – Aktuelle Neuheiten und Sonderangebote ab 39,- DM!

PC-ENGINE/TURBO GRAFX-Air Zonk (Dt.), Loom CD (Dt.), Exile CD (Dt.), Y's III CD (Dt.), Talespin (Dt.), Falcon (Dt.), Ghost Manor, Cosmic Fantasy CD (Dt.), Dungeons & Dragons (Dt.), Neutopia 2 (Dt.), TV-Sports Eishockey, Gates of Thunder (Dt.).

Grundgerät Turbo Duo mit deutscher Bedienungsanleitung. Alle beiliegenden Spiele mit deutscher Anleitung. Jetzt im Duo-Pack 1, Stereokabel extra.

Informieren Sie sich kostenlos gegen frankierten Rückumschlag (1,- DM).

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1,-)!

NEU

GAME GEAR



Gleich wird die Bombe den armen Taz verfolgen

Taz hat´s

Taz Mania

Neben Bugs Bunny und Daffy Duck ist der immer hungrige tasmanische Teufel ein Star der Warner-Bros.-Trickfilmfamilie. Der einzige Lebensinhalt des Rabaukenkönigs Taz besteht aus fressen, mampfen und futtern. Bleibt daneben noch etwas Zeit, nimmt Taz einen reichhaltigen Imbiß zu sich. Als er die Legende vom Riesen-Seevogel und dessen gigantische Eiern hört, macht sich der Vielfraß natürlich sofort auf die Suche. Ihr begleitet Taz auf dem Weg zum erhofften Eiergelage auf der schönen Insel im Süden des fünften Kontinents.

Meist wirbelt Ihr mit Eurem Helden durch von links nach rechts scrollenden Level des südaustralischen Tasmanien, wobei Taz einmal auch durch ein Minensystem rast. Die Bergwerke sind diesmal weniger mit Geschicklichkeit und perfekter Pad-Beherrschung, als mit Ortskenntnissen zu durchfahren. Taz flüchtet vor rollenden Riesenbomben und erstarrt im polaren Wasser zum Eisberg. In den rasanten Skipassagen betätigt er sich auch als Skispringer. Da der Teufel allen Passanten das Futter wegfrißt, versuchen Euch die anderen Bewohner aufzuhalten. Seine ärgsten Widersacher sind dabei die tasmanischen Buntmäuse. Doch Taz kann aber nicht nur mampfen: Verwandelt er sich in einen Wirbelwind, sind alle Feinde und Hindernisse im Nu vom Bildschirm gefegt. Obwohl sich Grafik und Story an der Mega-Drive-Fassung orientieren, wurden alle *Tazmania*-Levels für die Game-Gear-Variante stark gestrafft und umgebastelt.

geht so

Schon auf dem Mega Drive war der nimmersatte Taz trotz unfairer Stellen und langatmigem Spielablauf für einen Lacher gut. Die Game-Gear-Besitzer wird's freuen: Sega verzichtete auf eine 1:1-Umsetzung und spendierte uns ein nettes Spielchen mit neuen Spielelementen. Statt von langweilig-frustrierender Plattform-Hüpferei wird Taz diesmal von flott gestalteten Levels gefordert. Die Minen, einer der Stolpersteine der Mega-Drive-Version, sind auf dem Game Gear nicht mehr so schwer und ähneln jetzt einem Labyrinth. Außerdem hat Taz auch das Skifahren gelernt. Die Animationen von Taz und seinen Gegnern sind ebenso wie die Landschaft im Hintergrund sehr comicnah. Überhaupt gleichen die einzelnen Spielstufen mehr einem kurzweiligen Comicstrip als einem endlos-lahmen Spiel. Lustig wird´s, wenn Ihr das Pad mal ruhen laßt: Taz unterhält Euch mit Grimassen und witzigen Faxen. Taz-Mania ist in dieser Variante eine schnelles Spielchen für zwischendurch – und damit optimal für ein Handheld und für unterwegs. Langfristig bietet *Taz-Mania* aber keine Herausforderung, da die Levels zu kurz und zu einfach sind. Außerdem fehlt mir die Paßwort-Funktion. *iz*









Die Insel im australischen Süden bietet dem Teufel Taz viele Gefahren und Abenteuer auf der Suche nach dem Ei

Spielertyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 90 Mark

65% Grafik
53% Musik
28% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 61%



Ab sofort. Vorsicht beim Softwarekauf.

Neu erscheinende Module für den Mega Drive aus den USA oder Fernost sind aufgrund eines speziellen Softwareschutzes ab 1. November 1992 nicht mehr lauffähig und umgekehrt.

Nur die von SEGA Deutschland vertriebene Mega Drive-Software funktioniert auf deutschen Mega Drives.

Nähere Informationen erhaltet Ihr beim SEGA Infoservice unter der Telefonnummer 040/2 27 09 61.



Nichts Neues im All

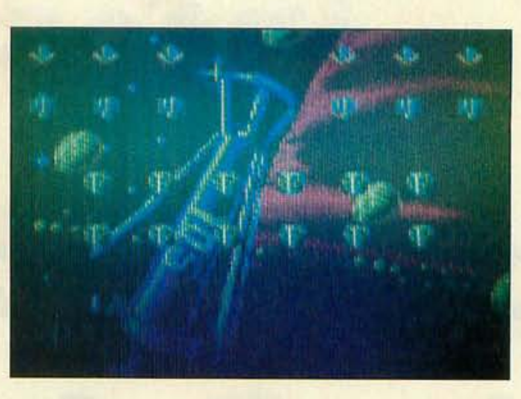
Space Invaders

Am ersten Tag der Videospielgeschichte wurde in Amerika *Pong* erschaffen, am zweiten Tag kam aus Japan Taitos *Space Invaders*. Der Vater aller Weltraumballereien war weltweit ein gigantischer Erfolg. Seitdem erfreuen ungezählte Kopien, Varianten und Umsetzungen die ballernde Spielerschar. Damals wie heute steuert der Space-Invaders-Held eine Kanone am unteren Bildrand nach links oder nach rechts. Von oben marschieren Alien-Formationen aufs Spielfeld. Überlebt einer der Bösewichte Euer Dauerfeuer und kommt unten an, ist eines Eurer Leben hinüber. Ab und zu düst ein Ufo vorbei, das nach einem Volltreffer gehörig Punkte auf Euer Konto bucht. Einige Veränderungen machen das Spiel moderner: Ihr könnt Extrawaffen ergattern und in einem *Defender*-artigen Bonus-Level Kühe vor der Entführung bewahren. Auf dem Game Gear ist *Super Space Invaders* mit der Master-System-Variante (Test in *VIDEO GAMES 8/92*) identisch.



Eines meiner Lieblingsspiele aus fernen Tagen ist nun fürs Game Gear erschienen. Weil das Urspiel den Herstellern zu langweilig war, haben sie Elemente aus anderen Klassikern dazugemixt. Doch trotz der bunten Hintergründe und der oben beschriebenen Neuerungen ist das Spiel nicht mehr zeitgemäß. Andererseits ist's ein absoluter Klassiker, den jeder Ballerfan gespielt haben sollte.

Die Programmierer haben die Atmosphäre von *Space Invaders* gut eingefangen. Auch technisch ist's prima – nicht nur hemmungslose Nostalgiker dürfen zugreifen. *iz*



Die Horden aus dem All sind zurück

Spielertyp:
Hersteller: Domark
Testversion von: Domark
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: High-score-Liste, Continue, Level-Anwahl, 2 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Alle
CA.-Preis: 90 Mark

65% Grafik
54% Musik
42% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 65%

VERSAND & LADEN
Neugablonzerstr.62 8950 Kaufbeuren

FANDANGO inh J.Rösch

Tel:08341-14053
Fax:08341-14127

PLATINEN NEO GEO PC-ENGINE MEGA DRIVE SUPER NES LYNX GAMEBOY GAME GEAR AMIGA PC US JP DT ZEITSCHRIFTEN

PC-ENGINE
PC-DENJIN 119.-
AEROBLASTER 129.-
PC-KID I 119.-
SLIME WORLD 129.-
R-TYPE I 33.-
TECMO SOCCER 119.-
LOOM 109,-
CORYOON 129.-
OVERRIDE 129.-
MOMATARO 32 129.-
ALZADICK 49.-
SOLDIER BLADE 99.-
GUNHED 139.-
ALIEN CRUSH 129.-
ZERO WINGS 119.-
MONSTER PAD 11-
OUT RUN 129.-
BOMBERMAN 93 119.-
LEMMINGS 109.-
BOX I 13-
YASKA 33,-
MOTORRODER MC 109.-
DUNG MASTER 119.-
POWERSPORTS 119.-
SONSON II 59.-
BOMBERMAN 119.-
BROWNING 49.-
GOMOLA SPEED 33.-
SKWEEK 59.-
WONDER MOMO 33.-
STAR SOLDIER 119.-
SUPER RAIDEN 109.-
GENOSIDE 69.-
NAXAT SOCCER 59.-
BUILDERLAND 69.-
TAYHEKI 69.-
MEHR ALS 250 TITEL AUF LAGER

S-NES
DESERT STRIKE 129.-
S.DOUBLE DRAGON 139.-
MARIO KART 129.-
SUPER ALESTE us 129.-
FACEBALL 2000 129.-
ROBOCOP 3 129.-
STAR WARS 139.-
MICKEY MOUSE 139.-
RAMPART 129.-
NOBUNGA 39.-
JAMES BOND Jr 129.-
DEVIL CRASH 139.-
ZAN II 39.-
AMANZING TENNIS 129.-
TERMINATOR 129.-
MARIO PAINT+MAUS 129.-
WING COMMANDER 139.-
OUT OF THE WORLD 129.-
BLUES BROTHER 129.-
SUPER CUP SOCCER 99.-
EARTH LIGHT 119.-
CHAMPION BOXING 99.-
SUZUKI F1 109.-
KA-BLOOEY 99.-
MUSYA 69.-
SOULBLAZER us 129.-
DINOCITY 129.-
S.DUNK SHOT 129.-
ACROBAT MISSION 129.-
SYVALION 119.-
BLUES BROTHERS 139.-
HARLEY'S ADVENT. 129.-
TEST DRIVE II 129.-
RIVAL TURF 99.-
SOUL BLADER 69.-
XARDION 79.-

MEGA-DRIVE
THE FLINTSTONES 99.-
WONDERDOG CD 119.-
THUNDER STORM 119.-
SONIC 2 119.-
BIO HAZARD 99.-
LAND STALKER 129.-
SOL FEACE 59.-
GOLDEN AXE 2 59.-
ERNEST EVENT 59.-
TWISTET FLIPPER 99.-
MC KIDS 119.-
LEMMINGS 99.-
GREENDOG 99.-
TERMINATOR 99.-
LOTUS 119.-
ROAD RASH 2 119.-
MAGICAL HAT 45.-
STEEL EMPIRE 79.-
CAPTAIN AMERICA 109.-
STEEL TELONS 99.-
LHX CHOPPER 99.-
B-BOMB 99.-
INDIANA JONES 99.-
TALESPIN 99.-
WING COMMANDER 119.-
METAL FANGS 109.-
AFTERBURNER 3 CD 129.-
ROAD RIOT 119.-
NPHL HOCKEY 93 119.-
AQUATIC GAMES 99.-
FERRARI GRAND PR 79.-
KRUSTY FUN HOUSE 79.-
PREDATOR 2 99.-
BUCK ROGERS 79.-
TAZMANIA 99.-

TURBO GRAFX
SPRIGGAN 119.-
GUNHED 99.-
PARASOL STARS 89.-
DEVIL CRUSH 99.-
NEUTOPIA 2 119.-
SPLATTERHOUSE 119.-
WONDERBOY 3 109.-
FALCON 119.-
YO BRO 109.-
JACKIE CHAN 119.-
AIR ZONK 119.-
BOMBERMAN 99.-
LEGENDARY AXE I 99.-

LYNX
LEMMINGS 69.-
CABAL 69.-
NFL FOOTBALL 69.-
PINBALL JAM 69.-
STEEL TALONS 75.-
BASEBALL HEROS 69.-

GAME GEAR
ALIEN 3 69.-
SONIC 2 69.-
STREETS OF RAGE 69.-
RC CAR 69.-
PREDATOR 2 69.-
BATMAN 69.-
CUCK ROCK 69.-
MONACO 2 49.-
PUTT u PUTTER 39.-

NEO GEO
VIEWPOINT aA
ART OF FIGHTING 429.-
WORLD HEROS 399.-

HARDWARE
S-NES US 299.-
S-NES DT 319.-
TURBO DUO 749.-
TURBO GRAFX 299.-
TURBO EXPRESS 499.-
LYNX 199.-
MEGA DRIVE 249.-
DUO JP 849.-
PC-ENGINE 299.-
GT 599.-

Preisänderung und Irrtum vorbehalten. Umtausch ausgeschl. (ausser defekte Ware) Bitte prüfen Sie die Kompatibilität mit Ihrem System. Versandkosten Ausland: 15.-DM Vorkasse

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

GAMEBOY AMIGA PC PLATINEN AUF ANFRAGE

APOLLO JOYSTICK MIT ADAPTER F. MD, SF, NEO GEO, PC-E, MAK 199.-

UNSEREN KUNDEN WÜNSCHEN WIR FROHE WEIHNACHTEN UND EIN GUTES NEUES JAHR

VERSANDKOSTEN 8.-

AN & VERKAUF VON GEBRAUCHTWAREN, ÜBER 1500 GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Winnie Forster (wi)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb), Andreas Knauf (ak), Ingo Zaborowski (iz), Manfred Neumayer (mn)
Ständige freie Mitarbeiter: Stephan Englhart (se), Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Capcom/The Walt Disney Company
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Verkaufspreis: Einzelheft DM 4,90
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563
Jahresabonnement Inland DM 49,85 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 64,20 frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 420,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-
Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,- , in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall
Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.
© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat: Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.

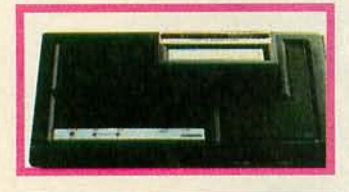
AMERICAN GAMES DIRECT
GAME
N-E-T-W-O-R-K
(EUROPE) INC
SCHEPELER STR.3 - HOF 4500 OSNABRUECK
TEL: 0541 57021 FAX: 0541 589752
NEUEROEFFNUNG
DEUTSCHLAND
OSNABRUECK
MEGADRIVE • GAMEGEAR • SUPER NES • GAMEBOY
DIE KONSOLEN SPEZIALISTEN FUR HAENDLER
ITALIENISCHER UND ENGLISCHER SPRACHEN GESPROCHEN
VORBESTELLUNGEN FUR DEN NEUERSTEN SPIELE
DEUTSCHE VERSAND PER NACHNAHME
REGELMAESSIGER TELEFONKONTAKT
GRATIS HAENDLER INFORMATION
U.S.A VERSAND NACH ANFRAGE
GRATIS LIEFERUNGEN
TEL: 0541 57021
• U.S.A.
• FRANCE
• ENGLAND
• GERMANY



Alles unter Kontrolle

Was ist das beste Joyboard fürs Super Nintendo? Mit welchem Pad manövriert Ihr ohne anzuecken durch Eure Mega-Drive-Spiele? Wo verstaut Ihr Euren Game Boy samt Modulen? Wir sagen, wo's langgeht! Außerdem wagen wir einen nostalgischen Rückblick auf die Zubehörpalette längst vergessener Videospielsysteme.

Ohne Zubehör läuft gar nichts! Der eine schwört auf sein drei Kilo schweres Mega-Joyboard, der andere ist nicht von seinem Mogelmodul zu trennen. Ein Leben in Zubehör-Saus und -Braus gewohnt, liegt das einzige Problem im Überblicken des Goodie-Dschungels. Aber wie erging es den Videospielpionieren, die Anfang der achtziger Jahre auf dem Atari VCS und Mattel Intellivision die Elektronen in Bewegung hielten?



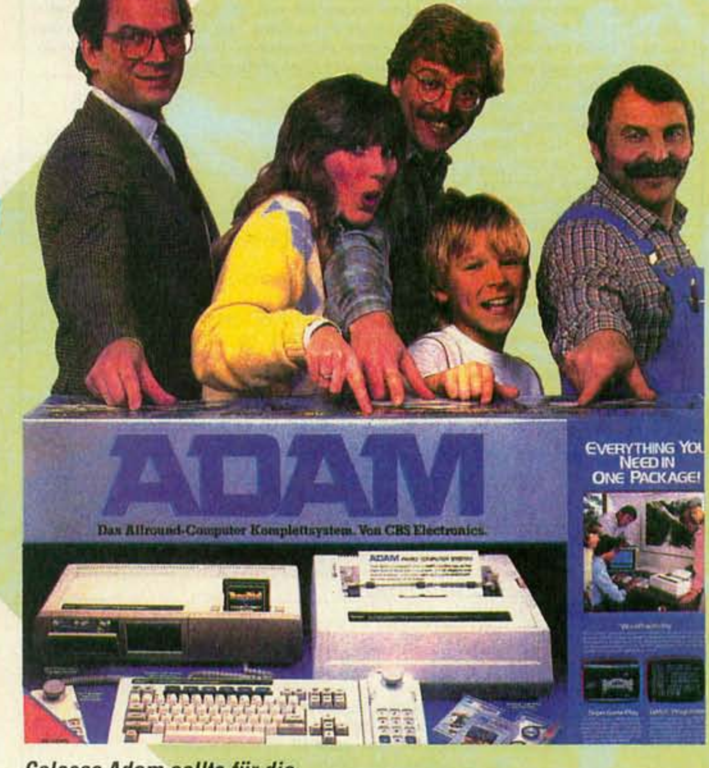




Oben der VCS-Konverter und das Lenkrad für Colecovision, unten die Vectrex 3D-Brille

Die frühen 80er Jahre

Eigenständige Computersysteme waren vor zehn Jahren nur für finanzkräftige Freaks erschwinglich. Also planten Atari, Mattel, Coleco und GCE (Hersteller des Vectrex) für ihre boomenden Konsolen Computererweiterungen. Fürs Atari VCS wurde 1984 tatsächlich eine Aufsatztastatur mit dazugehörigem Computer-Modul veröffentlicht. Das sogenannte **CompuMate** - in den Vereinigten Staaten als **The Graduate** ("Die Reifeprüfung") angekündigt - wurde in Deutschland über eine Versandhauskette vertrieben und kostete knapp 200 Mark. In seinem Inneren walteten spärliche 1,75 KByte RAM (eine angekündigte 16K-Erweiterung kam nie zur Auslieferung). Fürs Colecovision sah die Computerzukunft rosiger aus: Das **Adam**-Hardware-Paket sollte aus der Coleco-Konsole ein familienfreundliches Komplettsystem machen. Im Set inbegriffen war die Haupteinheit mit 64 KByte RAM, eine Tastatur und ein Schönschreibdrucker, über den auch die gesamte Stromversorgung lief. Um das Angebot anwenderfreundlich abzurunden, wollte Coleco den Kunden mit Servicecentern beistehen. Durch



Colecos Adam sollte für die ganze Familie nutzbar sein

Probleme in der Produktion verzögerte sich die Veröffentlichung und das System wurde kurz darauf vom Markt zurückgezogen. Mattels **Aquarius**-System für das Intellivision erlitt ein ähnliches Schicksal: Es kam erst in die Kaufhäuser, als die Konsole schon längst verschwunden war.

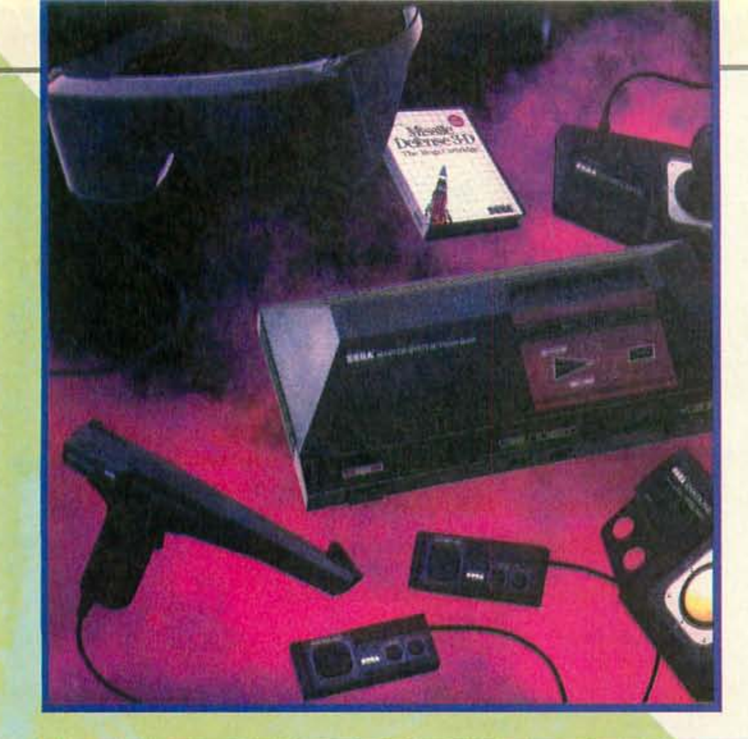
Sticks, Pads & Gags

Ein Schwerpunkt der "frühen" Zubehörindustrie waren neben den Computererweiterungen modifizierte oder spezielle



Beim Atari wurde mit ultraschnellem Trackball gespielt.

Steuergeräte, wie zum Beispiel Joysticks oder Drehregler. Für Ataris VCS gab's das meiste Zubehör: Der **Le Stick** von Datasoft wurde einfach in die Hand genommen. Er hatte keine elektrischen Kontakte und reagierte auf die Bewegungen der Hand. Kleine Quecksilber-Fallmagneten rechneten die Neigung in Steuerbewegungen auf dem Bildschirm um. Große Ähnlichkeit mit dem Gangschaltungs-



Light Phaser und 3D-Brille erfreuten die Besitzer des Sega Master Systems.

Command Control 2
Boss
Command Control 1
RGA Wireless Remote Controllers
Amiga Power Stick
Joyboard

Für Ataris VCS 2600 kannte der Erfindungsgeist keine Grenzen: Infrarot-Sticks, austauschbare Steuerknüppel und ergonomische Steuereinheiten belebten das Videospiel. Das Amiga-Joyboard eröffnete gar neue Erlebnisdimensionen.

knüppel eines Autos hatte der **Video Command**. Die Videospielpioniere hielten Ihn in der Hand und steuerten ihre grob gepixelten Bildschirmhelden mit einem kleinen Steuerdreieck an der Spitze. Aus dem Arbeitsbereich der Fluglotsen stammte der **Trackball**. Die Bewegungen einer Kugel wurden in Impulse umgerechnet. Atari entdeckte den superpräzisen Trackball für die Spielhalle: Klassiker wie *Centipede* und *Missile Command* nutzten das schnelle Eingabegerät. Neben Atari und Coleco (**Roller Controller**) brachten vereinzelte Fremdhersteller qualitativ hochwertige Trackballs auf den Markt. Aufgrund der hohen Preise (die "edlen" Geräte kosteten zwischen ca. 150 bis 250 Mark) blieb ihnen allerdings der Erfolg versagt.
Das **Amiga Joyboard** stellte das Joystick-Prinzip auf den Boden: Der Spieler stand auf dem etwa 50 x 50 cm großen Brett und steuerte *Pac-Man* oder *Pitfall*-Harry durch Gewichtsverlagerung – so brachte Videospielen auch körperliche Anstrengung mit sich.
Neben den universell nutzbaren Pads und Sticks gab's von Atari noch Spezialsteuereinheiten für bestimmte Spiele. Die **Paddles** (Drehregler) eigneten sich besonders für Titel, in denen nur nach links oder rechts gesteuert wurde, wie zum Beispiel *Breakout*. Eigens für *Star Raiders* und *Indy 500* lag der Modul-Packung jeweils ein eigener Controller bei - was sich natürlich auch im Preis der Spiele niederschlug.
Etwas ganz anderes war der **Supercharger**. Über den Modulschacht wurde das VCS via Kabel mit einem Kassettenrecorder verbunden. Von Audio-Kassetten konnten für damalige Verhältnisse ungeahnte Datenmengen geladen werden. Außerdem steigerte der *Supercharger* die RAM-Speicher-Kapazität des VCS um das Fünfzigfache. Neben dem zusätzlichen Speicher verbesserte der *Supercharger* die Grafikfähigkeiten des Atari: Selbst 3-D-Labyrinthspiele wurden auf der kleinen Maschine möglich.
Für Mattels Intellivision spendierte der Hersteller ein spezielles Sprachmodul. An das Grundgerät angeschlossen, wurden die wenigen stolzen Besitzer mit Sprachausgabe erfreut. Für Videospieler mit musikalischem Einschlag gab's ein Keyboard mit Klaviatur, dessen Klangspektrum sich immerhin über vier Oktaven erstreckte. Leider wurde die weitläufig angelegte Zubehörpalette von Mattel zu spät bzw. gar nicht mehr veröffentlicht.
Das Nobelsystem Colecovision besaß ein Joypad mit kleinem Stick und einer Tastatur. Profispieler griffen allerdings zu den knapp 200 Mark teuren **Action Controllern**, die wie Pistolengriffe geformt waren. Auf ihrer Oberseite waren Tastatur und ein Joystick untergebracht, während sich die vier Feuerknöpfe im Griff befanden. Für die CBS-Konsole entstand das schnellste und realistischste Rennspiel dieser "Epoche": Mit dem **Turbo**-Modul erwarb der Autofan zusätzlich eine Steuereinheit mit echtem Lenkrad und Gaspedal – neue Spiele, die das Konsolen-Cockpit unterstützten, blieben leider selten.
Um den Coleco-Besitzern den Zugang zu einer erweiterten Modulbibliothek zu bieten, bot CBS einen **Atari-VCS-Konverter** an. An die Hauptkonsole ange-

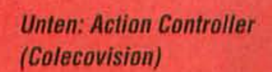


Die Werbung versprach mit dem CompuMate ein neues Zeitalter für den VCS 2600. Das Ergebnis war aber kümmerlich.









Oben rechts: IntelliVoice, das Sprachausgabemodul für Mattels Intellivision

Oben links: Zapper (NES) und Light Phaser (Master System)

Mitte: Supercharger (AtariVCS)

Unten: Action Controller (Colecovision)

schlossen, standen dem Spieler Dutzende von Titeln des technisch schwächeren Atari-Systems zur Verfügung. Ein Intellivision-Converter wurde zwar angekündigt, aber nie veröffentlicht. Die Vectrex-Einheit (Konsole, Monitor und herausnehmbares Joyboard waren in einem Gehäuse zusammengefaßt) begeisterte mit Vektorgrafik und ungekannt schnellen Spielen. Um die räumlichen Vektoreffekte zu verstärken, sollte eine fu-

Nostalgisches Zubehör im Überblick

Atari VCS 2600	Colecovision	Intellivision	Vectrex
erschienen			
Joysticks	Joysticks	Joysticks	–
Trackball	Trackball	–	–
Computertastatur	–	–	–
Kids Controller	Super Action Controller	–	–
Joyboard	–	–	–
Drehregler	Lenkrad	–	–
–	–	Sprachmodul	–
Supercharger	VCS-2600-Adapter	–	–
ehemals angekündigt, kurzfristig erschienen			
–	–	Computerausbausystem	Lightpen
–	–	Musikkeyboard	–
–	–	Computerausbausystem	–
ehemals angekündigt, nie erschienen			
–	–	–	3-D-Brille
–	Intellivision-Adapter	VCS-2600-Adapter	–
–	Joyboard	Joyboard	–

Beach Games Deutschland
Am Brenner 3
6972 Tauberbischofsheim
Tel: 09341/3121

+

World Games Schweiz
Fellerstrasse 40/A7
CH-3027 Bern
Tel: 031 991 74 01

Achtung !!! Achtung !!! Achtung !!!

Wir liefern rechtzeitig zum 24.12.92 aus. Rufen Sie unverbindlich an.

SUPER NES		
Streetfighter	DT	95.-
Zelda 3	DT	95.-
Mario Paint	DT	98.-
Ncaa Basketball	US	115.-
Mario Kart	US	109.-
Axelay	US	115.-
Aleste	US	115.-
Super Pang	US	115.-
Home Alone	US	39.-
Final Fantasy	US	79.-
Amazing Tennis	US	115.-
Desert Strike	US	109.-
Nhlpa Hocky 93	US	a.a
Foremann Box	US	109.-
Hook	US	109.-
Dino City	US	109.-
J.Madden 3		109.-
Robocop 3	US	115.-
Michy Mouse	US	119.-
ca. 70 vers. SUPER NES Spiele auf Lager		

GAME BOY		
WWf2	US	59.-
Super Mario 2	US	65.-
Tom&Jerry	US	59.-
Rocky&Bullw.	US	59.-
Star Wars	US	65.-
Barbie	US	59.-
Dr.Franken	US	59.-
Doudle Dragon3	US	58.-
Ferrari	GB	59.-
ca. 90 vers. GAME BOY Spiele auf Lager		

NES		
Donky Kong Cl.	DT	79.-
Hook	DT	99.-
Rockin Cats	Dt	109.-
ca. 70 vers. NES Spiele auf Lager		

Versand per Nachnahme DM 9.-, bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 5.-
Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten.
Preise in Deutschland in DeutscheMark.-
in der Schweiz in Sweizer Franken

MEGA DRIVE		
Sonic 2	DT	94.-
Michy&Donald		94.-
Thunderforce 4	DT	99.-
Talespin	DT	95.-
Ecco the Dolpin	DT	99.-
Grand Slam Tennis	DT	89.-
ca. 80 vers. Spiele lieferbar		

GEME GEAR		
Lemmings	DT	79.-
Chuck Rock	DT	75.-
Taz Mania	DT	75.-
Super Monaco 2	US	59.-
Shinobi 2	DT	79.-
Streets of Range		76.-
Sonic 2	DT	78.-

NEO GEO	
World Heros	335.-
Art of Fighting	a.a

Hier seht Ihr eine Vielzahl von Steuereinheiten für die Videospielsysteme der frühen achziger Jahre.

turistisch gestylte **3-D-Brille** angeboten werden. Leider verschwand die kompakte Konsole so schnell vom Markt, wie sie gekommen war.So blieb den Spielern der **Lightpen** vorenthalten, der aktive Steuerung am Bildschirm ermöglichte.

Aktueller Stand

Heutzutage, wo Computer fast für jedermann erschwinglich sind, dreht sich die Zubehörpalette ausschließlich um den eigentlichen Videospielbereich: Für Konsolen, die nur mit Joypads ausgeliefert werden, drängen sich verschiedene Joyboards (Weiterentwicklung des Joysticks - mehr Taster, standfestes Tischgehäuse und oft programmierbar) um die Käufergunst. Außerdem gibt's modifizierte Joypads, die mit regelbarem Dauerfeuer und einem ergonomisch geformtem Gehäuse auftrumpfen. Multi-Spieler-Adapter erlauben den Anschluß von zusätzlichen Steuereinheiten und sorgen für willkommene Massenspektakel. Schwierige Spiele werden mit Mogelmodulen via Code-Eingabe geknackt und so bis zum letzten Obermotz durchforstet. Game-Boy-Besitzer packen ihre Modulsammlung samt Ersatzakkus und Lupenaufsatz in gepolsterte Plastikkoffer und zocken gut gerüstet durch den Alltag. Modultragetaschen erlauben professionellen Spieletransport auch bei schlechtem Wetter.

Joyboards

NES

Unser Weihnachtstip fürs NES ist das offiziell erhältliche Joyboard *NES Advantage*. Das stabile Joyboard besitzt stufenlos regelbares Dauerfeuer und eine Zeitlupenoption. Dank zwei Verbindungssteckern zur NES-Konsole könnt Ihr das Joyboard abwechselnd mit einem Mitspieler benutzen - lästiges Umstöpseln entfällt. Die gute Verarbeitung und die reichhaltige Ausstattung machen das Joyboard für ernsthafte Videospieler unersetzlich. Der *NES Advantage* ist unter anderem in Kaufhäusern erhältlich und kostet um die 100 Mark.



Das robuste NES Advantage wurde von Nintendo entwickelt



Leider gibt's den JB King zur Zeit nur als Import

Super Nintendo

Der König der Super-Nintendo-Boards ist der äußerst stabile (und schwere) Import *JB King*. Er glänzt mit regelbarem Dauerfeuer und einem Disc-System, bei dem die Feuerknopfeinheit nach Euren Wünschen gedreht werden kann. Der *JB King* ist eine Anschaffung fürs Leben, da das einige Kilo schwere Import-Joyboard in Sachen Verarbeitung und Robustheit neue Maßstäbe setzt.. Die umgebaute Version für das deutsche Super Nintendo gibt's unter anderem bei Dynatex und CWM. Preislich liegt der *JB King*. bei zirka 140 Mark.

Alternative: Wem das zu wenig High-Tech ist, der sollte sich einmal das *XE-1 SFC*-Joyboard anschauen. Wie auch der JB King ist das Board traumhaft verarbeitet, aber der hohe Anschaffungspreis (ca. 200 Mark) und die komplizierte Programmierung machen das Gerät nur für absolute Freaks interessant.

Mega Drive und Master System

Der *Arcade Power Stick* ist ein ausgewachsenes Joyboard mit einzeln zuschalt- und regelbarem Dauerfeuer sowie Spielhallenjoystick. Vor wenigen Monaten konntet Ihr das Luxus-Board noch in der alten Form bei Importhändlern beziehen. Im Gegensatz zur aktuellen Version war der japanische Original-Power-Stick mit Mikroschaltern ausgerüstet, die das Board super-haltbar machten. Leider wurde auch die Produktion des japanischen Boards inzwischen umgestellt. Selbst die japanischen Mega-Drive-Fans müssen nun mit der Magerversion Vorlieb nehmen. Mangels kompetenter Alternativen ist allerdings auch die moderne Version noch das beste Joyboard für die beiden Sega-Systeme. Kostenpunkt: um die 110 Mark.

Wir haben die beiden Sega-Systeme zusammengefaßt, da die Joystick-Anschlüsse identisch sind. Beim Master System werden der Starttaster und der Feuerknopf A nicht benutzt.



Der Arcade-Power-Stick in der deutschen Version

Joypads



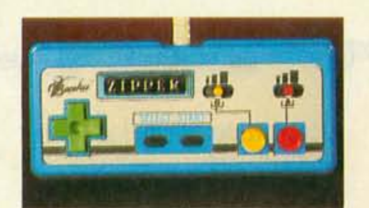
Das Ascii-Pad bietet zuschaltbares Dauerfeuer

Super Nintendo

Das *Ascii-Pad* gibt's zur Zeit nur als Import, erscheint aber im Frühjahr '93 offiziell. Es ist ein verbessertes Super-Nintendo-Pad, das sich im Spielgefühl und in den Abmessungen kaum vom Original unterscheidet. Als Extras gibt's Dauerfeuer für alle sechs Knöpfe, das unabhängig geschaltet werden kann. Dieses ist jedoch nicht regelbar. Dafür gehört eine Zeitlupe zur Ausstattung. Es kostet ca. 60 Mark.

NES

Für das NES werden zwar ein paar zusätzliche Joypads angeboten, doch kann keines dem Original das Wasser abgraben. Bestenfalls sehr flippige Zeitgenossen begeistern sich für den farbenfrohen *Zipper.* Optisch dem Nintendo-Pad exakt nachempfunden, bietet es zusätzlich dreistufiges Dauerfeuer für die beiden Feuerknöpfe. Wer sich ernsthaft nach einer Steueralternative für seine NES-Module umschaut, der sollte lieber zum Joyboard NES Advantage greifen. Die knapp 50 Mark für den *Zipper* muß man nicht unbedingt ausgeben.



Der Zipper von Beeshu ist farblich recht flippig

Mega Drive und Master System

Das Mega-Drive-Pad gehört zu den bestgeformten Steuereinheiten auf dem Markt. Eine preiswerte Alternative ist das *Pro-2*, das zwischen 40 und 50 Märker kostet. *Das Pro-2* ist ein

Und das Lynx?

Leider gibt es für das Lynx nur sehr wenige Zubehörartikel – bis auf einige Ausnahmen, die bisher nur in Amerika gesichtet wurden und wahrscheinlich nie nach Deutschland gelangen, werden nur vom Hersteller selber Add-Ons angeboten. So gibt es zwei ordentliche Tragetaschen – eine kleine und eine große Ausführung. Jeder ambitionierte Atari-Freak und Lynx-Besitzer freut sich sicherlich über die mit 30 bis 50 Mark nicht zu teuren Geschenke. Darüber hinaus drängt sich kein weiteres Zubehör als Weihnachtspräsent auf.

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO® AKTION
FÜR JUNGE UND JUNGGEBLIEBENE

1 SUPER-SERVICE MIETPAKET:
NEO-GEO Konsole incl. Joyboard, Netzteil und 3 Spiele aus:
ROBO ARMY
SENGOKU
ALPHA MISSION II
EIGHTMAN
BASEBALL STARS
MAGICIAN LORD

Für SUPER DM **1.416,00**
Anzahlung: DM 300,00 eff. Jahreszins 14,9 %
Rate mtl.: DM 99,00 Laufzeit 12 Monate

2 UND DAS II. PAKET:
4 aus 9 Spielen
TRASH RALLEY
SOCCER BRAWL
FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
LAST RESORT
BASEBALL STARS II
NINJA COMMANDO
KING OF MONSTERS II
WORLD HEROES

Für SUPER DM **1.396,00**
Anzahlung: DM 300,00
Rate mtl.: DM 95,00
eff. Jahreszins 14,9 %
Laufzeit 12 Monate

Weitere Info: Beratung und Verkauf
MARO GmbH
Dorfwiesenstraße 16 · 7141 Erdmannhausen
Tel. 071 44/3 99 24 · Fax. 071 44/3 40 21

Die aktuelle Zubehörpalette

Game Boy	Game Gear	Lynx	NES	Master System	Mega Drive	Super Nintendo
			erschienen			
Lichtspender	–	Zigarettenanzünderadapter	Joysticks	Joysticks	Joysticks	Joysticks
Lupen	Lupen	Sonnenschild	Joypads	Joypads	Joypads	Joypads
Tragetaschen	Tragetaschen	Tragetaschen	Joyboards	Joyboards	Joyboards	Joyboards
Akku	Akku	Akku	Lichtpistole	Lichtpistole	Lichtgewehr (1)	Lichtgewehr (1)
Zusatzlautsprecher	TV-Tuner	Vier-Spieler-Adapter	3-D-Brille	Fitnessteppich	–	Maus
–	Master-System-Adapter	–	Dauerfeueradapter	Master-System-Adapter	–	
Mogelmodul	–	–	Mogelmodule	Sports-Pad-Trackball (1)	Mogelmodule	Mogelmodule
			ehemals angekündigt, inzwischen vergessen			
–	–	TV-Tuner	Strickmaschine	–	Grafiktablett	NES-Adapter
–	–	–	–	–	3,5-Zoll-Floppy	–
			noch angekündigt			
–	–	–	–	–	CD-ROM	CD-ROM
–	–	–	–	–	–	Fünf-Spieler-Adapter

(1): War nur als US-Import erhältlich



Das Pro-2-Pad sieht dem Original-Sega-Pad zum Verwechseln ähnlich

Clone des Sega-Originals, hat aber das obligatorische Dauerfeuer (nicht regelbar) und eine Slow-Motion-Funktion. Alle Pad-Hasser können sich einen kleinen Knüppel auf das Steuerkreuz schrauben. Das zwei Meter lange Kabel gibt Euch außerdem genug Bewegungsfreiheit.

Alternative: In der selben Preisklasse ist das *SG-3* von Honey Bee angesiedelt. Das Pad sieht dem Original ebenfalls sehr ähnlich. Zweistufen-Dauerfeuer ist für jeden Feuerknopf einsetzbar.

Wenn Euch auf dem Bildschirm die Hektik übermannt, werdet Ihr auch hier für die Zeitlupe dankbar sein. Das *SG-3* kostet zwischen 40 und 50 Mark. Beide Steuereinheiten sind für Mega Drive und Master System gleichermaßen geeignet.

Tragetaschen

Game Boy

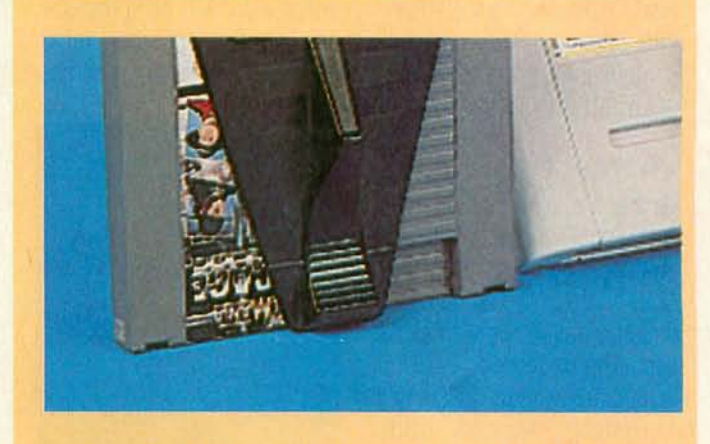
Cooles Äußeres mit sortiertem Innenleben - mit dem *Ascii-Portable Carry-All Deluxe* ist das kein Problem mehr. Die formschöne Tragetasche aus Hartplastik bietet nicht nur angenehm viel Platz für wichtiges Zubehör, sie sieht zudem höchst professionell aus. Zwölf Spiele,



Die Ascii-Tragetasche verschafft Euren Game-Boy-Accessoires ein sicheres Heim

Akku-Set und alle Kabel lassen sich hier verstauen. Für knapp 60 Mark gehört das *Portable Carry-All Deluxe* Euch.

Mogel-Module



Die beiden Konkurrenten im Mogelmarkt: Das Action Replay von Dataflash und das Game Genie von Simon.

Action Replay und *Game Genie* sind anerkannte "Überlebenshilfen" für frustrierte Spielerseelen. Zwischen Modul-Port und Cartridge gesteckt, sorgen sie für unendliche Leben, bieten Level-Anwahlen und statten Euch mit allen erdenklichen Extrawaffen aus. Die benötigten Codes zu Euren Problemspielen findet Ihr in den beiliegenden Handbüchern. Über ein Menü, das nach Einschalten der Konsole erscheint, gebt Ihr die Kombinationen ein.- und schon stehen Euch neue Welten offen.

Das *Action Replay* von Datel Electronics - erhältlich für Mega Drive, Super Nintendo und Game Boy - gibt es auch in einer Pro-Version, die Euch selbständiges Suchen nach neuen Schummel-Codes ermöglicht. Dafür bietet das *Game Genie* der Firma Simon (momentan nur für NES und Mega Drive zu haben; Game-Boy- und Super-Nintendo-Versionen sind in Arbeit) einen tadellosen Update-Service, der Euch mit frischen Codes für aktuelle Neuerscheinungen bei Laune hält. So kommen längst in den Schubladen verstaubte Spiele zu neuen Ehren.

Rest der Welt





Die US-Kids der 16-Bit-Generation greifen auf das Super Scope (Super Nintendo) und den Menacer (Mega Drive) zurück.

Neben den Fantastilliarden von Taschen, Pads und Anschlußkabeln gibt's noch einige Bonbons. Das spezielle **Capcom-Joyboard** ist für alle *Street Fighter*-Fans gedacht, die schon immer den Automaten mit nach Hause schleppen wollten. Das 200 Mark teure Board ist dem Bedienfeld des Automaten exakt nachempfunden.
In den langweiligen Zeiten der Abrüstung suchen Bildschirmkrieger nach neuen Herausforderungen. Wurde früher nur mit läppischen Plastikpistolen auf zappelige Pixelhaufen geballert, haben die neusten Entwicklungen schon größere Kaliber zu bieten. Die Aliens, Monster und Söldner der neuesten Modulgeneration werden von Bildschirmrambos heutzutage mit Riesenwummen weggefegt. Nintendos Plastik-Bazooka **Super Scope** erinnert an traditionelle Panzerfäuste. Segas futuristischer **Menacer** pustet ebenfalls gemeine Alienhorden und Terminatoren "kriegsecht" aus dem Speicher. Deutschland wird aber nicht in den "Genuß" der moralisch umstrittenen Lichtkanonen kommen.
Ein Steuergerät aus der großen Welt der Computer gibt´s nun auch für das Super Nintendo. In der *Maus* rollt eine Kugel, deren Bewegung pixelgenau umgerechnet werden. Das handliche Teil ist prima geeignet für Grafikprogramme und für Spiele wie *Sim City* oder *Populous*. Neben dem mitgelieferten Malprogramm sollen etliche zukünftige Module die Maus unterstützen.
In den USA dürfen NES-Spieler auf zwei weitere futuristische Zubehörartikel zurückgreifen. Konamis **Laser Scope** ist ein "Möchte-Gern"-Helm, der über den Kopf gestülpt wird. Mit entsprechenden Kopfbewegungen lenkt Ihr das Fadenkreuz, per gesprochenes Kommando wird gefeuert. Außerdem genießt Ihr den Sound via Kopfhörer. Noch einen Tick abgefahrener präsentiert sich Mattels **Power Glove**. Der durchgestylte "Handschuh" aus Amerika vermittelt Virtual-Reality-Feeling, ohne daß es technisch in die Tat umgesetzt wurde. Leider verschwand auch dieses ultracoole Teil so flott vom Markt, wie es erschienen war.



Der Power-Glove erschien nur in Amerika und floppte dort total.

Game Gear

Im Vergleich zum üppigen Tragetaschenangebot für den Game Boy halten sich die Transporthelferlein für den Game Gear in Grenzen. Die *Spiel- und Tragetasche* von Yeno bietet Platz für den Game Gear und etliche Module. Dank entsprechenden Aussparungen im "Schutzmantel" müßt Ihr den Game Gear zum Spielen nicht aus der Tasche nehmen. Wer sein Lieblings-Handheld des öfteren mit auf Reisen nimmt, ist mit der etwa 40 Mark teuren *Spiel- und Tragetasche* gut bedient.



Die Spiel- und Tragetasche von Yeno bietet sicheren Transportschutz für den Game Gear

Licht und Lupe

Game Boy

Eine Kombination aus Lichtquelle und Lupe ist der *Light Boy*. Neben einer Vergrößerung der Bildschirmoptik sorgt er für eine bessere Ausleuchtung des Game-Boy-Displays. Mit aufgesetztem *Light Boy* ist kein Modulwechsel mehr möglich – nur der Ein-Aus-Schalter wurde mit einer speziellen Aussparung bedacht. Die teuren Batterien des Game Boy werden von der beleuchteten Lupe geschont. Sie wird über zwei externe Mignonzellen mit Strom versorgt.
Wenn er nicht benötigt wird, läßt sich der "Licht-Junge" auf ein handliches Format zusammenklappen. Für den *Light Boy* müßt Ihr etwa 50 Mark anlegen.

Game Gear

Dank hintergrundbeleuchtetem Farbbildschirm hat der Game Gear keine zusätzliche Lichtquelle nötig. Eine Lupe ist zwar sinnvoll, aber nicht unbedingt nötig, da das Game-Gear-Display von Haus aus etwas größer als der Game-Boy-Bildschirm ausgefallen ist. Wer sich unbedingt einen besseren Durchblick verschaffen will, greift zum *Magnify*, das in Deutschland von Yeno vertrieben wird, und im Laden um die 20 Mark kostet.



Der Light Boy ist Lichtquelle und Lupe zugleich


Du hast einen Auftrag. Du bist eine perfekte Maschine.
Jetzt 10 x zu gewinnen!
TERMINATOR™ 2
DEINE MISSION GEHT WEITER!
Das Schicksal der Menschheit steht auf dem Spiel. Finde unbedingt John und Sarah Connor und schütze sie vor dem T-1000. Paß auf, er kann jede beliebige Form annehmen und ist praktisch unverwundbar. Wenn Du ihn nicht zerstörst, ist die Menschheit verloren. Warte nicht länger, denn Dir bleibt nicht mehr viel Zeit bis zur Entscheidung. Dein Händler steht schon bereit. Acclaim® Video-Spiele gibt's in guten Spielwarengeschäften, Kauf- und Warenhäusern sowie Elektronik-Shops.
Acclaim® – Go for the Game
Greif' Dir die Acclaim® Video-Spiele für:
Mitspielen – mitgewinnen:
Acclaim® verlost an treue Terminator™ 2-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 31.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Screenshots NES-Version
Game Boy™
Nintendo Entertainment System®
Super Nintendo Entertainment System™
LICENSED BY Nintendo
GAME BOY
SUPER NINTENDO
Terminator™ 2: Judgment Day © 1992 Carolco Pictures Inc. (U.S. & Canada); Carolco International N.V. (All other Countries) and used by LJN under authorization. All Rights Reserved. © 1992 Carolco. TERMINATOR, T2, and the depiction of ENDOSKELETON are trademarks of Carolco, used under authorization by Acclaim. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All Rights Reserved.
Acclaim Entertainment GmbH

KONAMI®

WETTB…

VIERFACHE TURTLE…

Zum dritten Mal prüfen wir Euer Spielewissen. Insgesamt müßt Ihr dreißig knifflige Fragen beantworten, ehe aus den richtigen Einsendungen der Hauptgewinner gezogen wird. Der Glückliche darf dann im Kreis seiner Familie zu einer Partie "Quadro-Turtles" antreten.

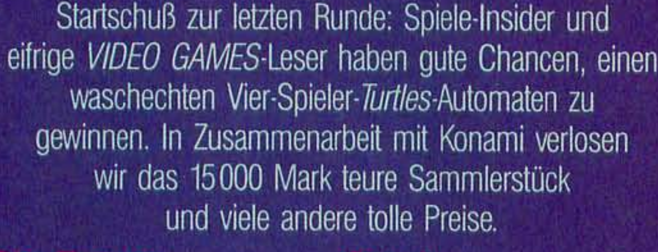
Bewaffnet Euch mit den bisherigen *VIDEO GAMES*-Ausgaben, kramt Euer Spielewissen zusammen und wagt Euch an den finalen Zehnerpack Fragen.

Die Preise

Den Hauptpreis könnt Ihr nur gewinnen, wenn Ihr nicht nur die zehn Fragen in diesem Heft richtig beantwortet, sondern auch die zwanzig Knopfnüsse in den letzten zwei Ausgaben gelöst habt. Die Grübelei kann sich allerdings lohnen: Einer von Euch wird demnächst den original *Turtles*-Spielautomaten zu Hause stehen haben. Das 15 000 Mark teure Gerät kommt direkt aus der Spielhalle und bietet vier Personen Platz für Schildkrötenrabatz.

Zusätzlich verlosen wir diesmal ein Super Nintendo mit drei Konami-Spielen, sowie neun Konami-Module nach Wahl (für Game Boy, NES oder Super Nintendo). Um an diese Gewinne zu kommen, müßt Ihr "nur" die aktuellen zehn Fragen knacken. Viel Glück!

Startschuß zur letzten Runde: Spiele-Insider und eifrige *VIDEO GAMES*-Leser haben gute Chancen, einen waschechten Vier-Spieler-*Turtles*-Automaten zu gewinnen. In Zusammenarbeit mit Konami verlosen wir das 15 000 Mark teure Sammlerstück und viele andere tolle Preise.



Die Fragen

Anschließend folgt der dritte Zehnerpack Fragen. Diesmal geht's hauptsächlich um bekannte Comichelden, die Euch als Spielpartner durch die Pixelwelten begleiten.

Frage 1

Ein erfolgreicher Kinohit, der auf spektakuläre Weise Zeichentrick- und Realfilm kombinierte, liegt auch als Game-Boy-Modul vor. Wie heißt der Titelheld?

a) Darkman
b) Roger Rabbit
c) Dick Tracy

Frage 2

Welcher Disney-Held spielte noch in keinem Mega-Drive-Spiel eine Hauptrolle?

a) Donald
b) Mickey
c) Daisy

Frage 3

Nochmal "Die Simpsons". Welcher amerikanischen TV-Serie wird im Game-Boy-Modul "Bart vs the Juggernauts" gehuldigt?

a) American Gladiators
b) Knight Rider
c) Twin Peaks

Frage 4

In Japan gehören Zeichentrickfilme und Comics zu den populärsten Medien. Welcher der folgenden Bildschirmhelden wurde für Joypad-Akrobaten geschaffen und ist keinem Cartoon-Star nachempfunden?

a) Ranma 1/2
b) Hunter Yoko
c) Bonk

Frage 5

Mit welchem prominenten Heldenteam ging Spiderman in einem Game-Boy-Spiel auf Verbrecherjagd?

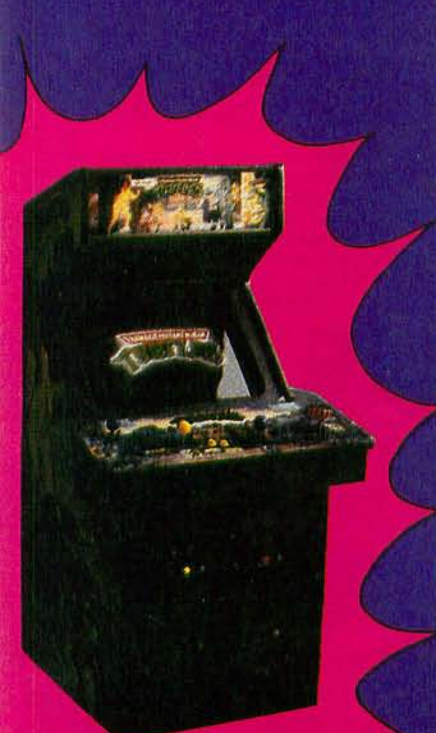
a) Fantastic Four
b) X-Men
c) Ex-Mutants

Frage 6

Eine legendäre Fernsehserie lief in Deutschland unter anderem als "Kobra, übernehmen Sie!". Seit einiger Zeit gibt es das passende NES-Spiel. Wie heißt es?

a) Monster in my Pocket
b) Twin Cobra
c) Mission Impossible





***Unser Super-Duper-Hauptpreis: Der Turtles*-Spielautomat, an dem bis zu vier Personen gleichzeitig antreten dürfen. Um diesen 15000-DM-Preis einzusacken, müßt Ihr allerdings alle dreißig Fragen (zwanzig Stück in den letzten beiden *VIDEO GAMES* sowie die aktuellen zehn Rätsel) richtig beantworten.**





Frage 7

Müll-Monster mit radioaktiver Vergangenheit sind groß in Mode: Welcher der folgenden Mutanten wurde nicht als Comicheld, sondern gleich als Filmstar geboren?

a) The Incredible Hulk
b) Atomic Hero
c) Swamp Thing

Frage 8

Diesen gefräßigen Helden kennen die meisten Sega-Fans. Welcher Clique entsprang der charismatische Teufel?

a) Tiny Toons
b) Looney Tunes
c) Toxic Crusaders

Frage 9

Ein NES-Modul der französischen Softwareschmiede Infogrames versetzt Euch in die Zeit des amerikanischen Bürgerkriegs. Wie heißt das Spiel?

a) North and South
b) Defender of the Crown
c) Shadow Warrior

Frage 10

Als gebührender Abschluß wartet schließlich die ultimative "Turtles"-Frage: Welches Symbol auf einem Pizza-Karton deutet bei "Turtles in Time" an, daß dem Spieler zusätzliche Turtle-Power ins Haus steht?

a) Katana-Schwert
b) Bomben
c) Stirnband

Wenn Ihr die Antworten parat habt, dann schnappt Euch *eine* Postkarte und schreibt die hoffentlich richtigen Lösungsbuchstaben (also beispielsweise 1c, 2a, 3b etc.) darauf. Wie immer ist auch bei diesem Wettbewerb der Rechtsweg ausgeschlossen. Schickt die Postkarte bis spätestens zum 1. Februar an

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Straße 2
Redaktion *VIDEO GAMES*
Kennwort: Comics
8013 Haar bei München

Wir wünschen Euch viel Glück.

Etappenpreis Nummer 2: Unter allen Einsendern, die unsere diesmaligen zehn Fragen korrekt beantworten, verlosen wir ein Super Nintendo mit drei Konami-Spielen.

Etappenpreise Nummer 3 bis 10: Je ein Konami-Spiel für Game Boy, NES oder Super Nintendo

Einmal Florida und zurück

Golf mit Greg Norman oder Tennis mit Virginia Wade – Softwarekonzern Virgin Games sorgte für fünf relaxte Tage in Florida.

Neben vielen geladenen Gästen der internationalen Softwareindustrie, waren mit Bob, Claudette und Danny auch drei ungebetene Gäste in Florida. Wer diese Rüpel sind? Die drei sind namhafte Mitglieder der Hurricane-Bande. Zuständig für Zerstörungen aller Art wirbeln sie Autos und Häuserdächer wie Spielzeug durch die Luft. Ihr neuer Kumpel, Hurricane Andrew, fegte wenige Tage vor unserer Ankunft durch die Straßen Miami's und hinterließ unübersehbare Müll- und Trümmerberge. Windgeschützt und fernab aller Naturkatastrophen jagten wir, untergebracht im noblen "Breakers"-Hotel, von einem Gala-Diner zum andern.

Während die englische Division von Virgin Games nur für Sega-Konsolen entwickelt, sind die amerikanischen Kollegen auch auf den Nintendo-Geräten aktiv. Die Amis planen für März nächsten Jahres drei neue Super-Nintendo-Titel: *Super Slam Dunk* wird eine Basketballumsetzung sein. Ähnlich dem Konkurrenzspiel *Super Dunkshot* (Test in *VIDEO GAMES 9/92*) rotiert das Spielfeld um 360 Grad und bietet Euch so die günstigste Perspektive. Die Soundeffekte wurden von NBA-Spielen aufgezeichnet, um die Atmosphäre "echter" Ligaduelle in die heimischen Wohnzimmer zu übertragen. Dream-Team-Star und Sympathie-Träger Earvin "Magic" Johnson übernahm die Patenschaft für das neue Korbspektakel. Ebenso sportlich, dafür aber eisiger und brutaler, geht's in *Super Slapshot* zu. In dem Eishockeytitel jagt Ihr mit Euren bekuften Mannen hinter dem flinken Puck her. Geratet Ihr in eine Schlägerei wird auf eine Großaufnahme umgeblendet und Ihr dürft Eurem Rivalen aus nächster Nähe bearbeiten. *Super Slap Shot* erinnert stark an *Mario Lemieux Hockey* (Test in *VIDEO GAMES 1/92*) fürs Sega-Mega-Drive – ob auch der Super-Nintendo-Verpackung ein Original-Puck beiliegt, wird sich rausstellen. Für abgebrannte Glücksspieler und Casino-Gäste ist *Super Ceasars Palace* interessant. Bei Roulette, Poker und Black Jack verpraßt Ihr sorgenfrei Eure Moneten – ist Eure Kreditwürdigkeit erschöpft, sorgt ein "Reset" für neue Geldbestände.


Einblick in den gepflegten Innenhof des Breakers-Hotel – die Palastwachen und der ehrgeizige Gärtner hatten gerade Ausgang



"Robin Hood" (Master System)



In *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* (soll ab Februar nächsten Jahres offiziell in Deutschland zu haben sein) fürs Mega Drive vertretet Ihr den ehemaligen Superstar im Boxring. Auch hier verschafft Euch eine um 360 Grad drehende Perspektive die nötige Übersicht.


Die Hitze forderte ihre Opfer: Hauptanlaufstelle beim Tennisturnier war der Wasserspender

Muhammad Ali – der seit Jahren unter der Parkinsons-Krankheit leidet – war persönlich beim großen Festakt in Florida anwesend und wurde mit Standing-Ovations empfangen. *Robin Hood – Prince of Thieves* (angekündigt für April '93) kommt vorerst nur für Game Gear und Master System.

Das Spiel beginnt dort, wo der Kinofilm mit Kevin Costner endete: Während König Löwenherz mit seinen Truppen ins ferne Jerusalem eilt, schützt Ihr sein Volk vor dem Sheriff von Nottingham. Ebenfalls für Master System und Game Gear erscheint *Superman* (1.Quartal '93). Nach Umkleideaktionen in Telefonzellen rettet Ihr in Not geratene Kinder.

Robert Devereux, Virgin Games, neben dem schwerkranken Boxidol Muhammad Ali


"Superman" (Master System)

Die Mega-Kräfte und Röntgenaugen des Redakteurs und späteren Fernsehreporters unterstützen Euch beim Kampf gegen das Böse. *pa*

HELLER WAHN! ADVENTURE-GAMES VON YENO®!



DR. FRANKEN

Das Wahnsinnsabenteuer! - Körperlose Geister und mißlungene Kreaturen treiben im Labor Unsinn. Sie zerlegten Bitsy in ihre Einzelteile und verstreuten diese in den unzähligen Gemächern der Burg. Frankie selbst, der über Nacht vom Riesen zum Zwerg geschrumpft war, muß nun die Teile seiner geliebten Bitsy wieder auffinden, um sie zusammenzubauen.

DRAGON'S LAIR

(NES + Game Boy Version)
Aus der Tiefe von Mordroc Castle steigen übelriechende, schweflige Dämpfe empor. Der gräßliche, feuerspeiende Drachen hält Prinzessin Daphne gefangen. Wer würde es je wagen, den Drachen zu überlisten, um Daphne zu befreien. - Natürlich Ritter Dirk! Er macht sich auf die Reise in die Welt der Märchen - mit allem was dazu gehört.



MANIAC MANSION

(Deutsche NES-Version/ mit "Back-up"-Batterie)
Was macht eine Kettensäge ausgerechnet in der Küche? - Seit vielen Jahren passieren in Dr. Freds alter Villa merkwürdige Dinge. Dave's Freundin Sandy ist verschwunden. Die Spuren führen zu der Villa. Dave und sein Rettungsteam erleben die kühnsten Abenteuer auf der Suche nach Sandy. Wie die spannende aber auch lustige Geschichte ausgeht, hängt ganz allein von Dir ab.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

YENO Elektronik GmbH · Robert-Koch-Strasse 12 · D-6108 Weiterstadt-Darmstadt · Telefon 06151 / 8 41 14

CYM

Eine kleine, schillernde Scheibe stellt die Medienwelt auf den Kopf. Selbst liebgewonnene Gewohnheiten wie Fernsehen werden sich ändern. "Interaktiv" ist das Zauberwort, das"Multimedia" zum Leben erweckt.



Mit CD-I startet das Fernsehen ins 21. Jahrhundert.

HARDWARE

Revolution am Bildschirm

Lindenstraße Folge 375: "Mama Beimer sucht verzweifelt in ganz Schwabing nach ihrem Benny. Vor der Babalu-Bar macht sie eine grausige Entdeckung..." Auch im Norden der Republik versammelt sich mindestens einmal pro Woche die Fangemeinde der deutschen Dauerseifenoper vor der Glotze. Mit CD-I wird selbst solch konventionelles Fernsehen zum Multimediaerlebnis: Ihr kramt einfach eine "Lindenstraße"-CD aus der Hülle und legt sie in den CD-I-Player. Mit Infrarot-Fernbedienung geht ihr Fragen wie "Wer war doch gleich wieder Bennys Vater? Wo liegt eigentlich Schwabing?" auf den Grund. Während Ihr die Seifenoper weiterverfolgt, erscheint ein Stadtplan von München, der Stadtteil Schwabing blinkt, eine Infobox gibt Auskunft über die Familienverhältnisse der Beimers, ein Foto von "Hansemann" wird gleich mitgeliefert.

Die Zeiten passiven Fernsehkonsums sind vorbei. Seit sich im November 1988 die wichtigsten Hersteller der Unterhaltungsindustrie auf einen gemeinsamen CD-I-Standard einigten, arbeiten 200 führende Hard- und Softwareentwickler an neuen Produkten. Im September dieses Jahres präsentierte Philips seinen **CD-I-220**-Player. Ein ganzes Paket interaktiver CDs, von der Unterhaltung bis zur Schulung und wissen-

INHALT

Media

schaftlichen Problemen, ist ebenfalls lieferbar. Dabei sind die amerikanischen Entwickler der deutschen Unterhaltungsindustrie wieder um einige Nasenlängen voraus. Während die Lindenstraße-CD-I gerade mal die Planungsphase erreicht hat, rüsten die Kollegen aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten ihre Seifenopern-Fans bereits mit solch interaktivem Material aus.

Die CD-I-Titel schöpfen auch reichlich aus dem Ideengut der Videospiele. Für verwöhnte Spieler sind die ersten CD-I-Softwarepakete aber eher enttäuschend. Der Anwender kann oft nur an bestimmten Punkten und Sequenzen ins Geschehen eingreifen – High-End-Konsolen von Nintendo oder Sega verwöhnen den Anwender mit nahezu unbegrenzten Aktionsmöglichkeiten. Nur wenn CD-I-Software entwickelt wird, die auch Joystick-Akrobaten und Jump'n'Run-Fans überzeugt, wird sich das neue Medium in den Wohnzimmern durchsetzen.



Philips Consumer Electronics präsentiert seinen ersten CD-I-Player, den CD-I 220 mit Infrarot-Fernbedienung.



Der stationäre Photo-CD-Player von Philips CDF 200



Ungebunden: CD-I 360 mit dem Programm "Van Gogh"

Zugegeben, Bild- und Klangqualität der aktuellen CD-I-Titel machen Appetit auf mehr. Zum Beispiel das **Edgar-Allan-Poe- Adventure**: Ihr durchstöbert ein Spukschloß, wandert durch das Kellerlabyrinth und bestaunt Feuerspiele des Fakirs aus jeder Blickrichtung. Den Umgang mit dem CD-I-Gerät lernen selbst Kinder im Vorschulalter zum Beispiel mit *Cartoon Jukebox*: Das Introbild läßt sich bunt einfärben, Ihr wählt ein paar Worte für den Songtext und schon läuft der Cartoon in Euren Farben und singt Eure Lieder. Im

Nu beherrscht Ihr die Bedienung der CD-I-Anlage. Außerdem im Kinderprogramm: Richard Scarrys *Wie das Kamel seinen Höcker bekam* und die *Malschule I*. Für die Steuerung entwickelte Philips den **Roller Controller**, eine große bunte Kugel mit zwei Aktionsknöpfen – eine Kombination zwischen Trackball und Joypad.

Bildung und Schule werden künftig viel mehr Spaß machen. Eindrucksvoll ist z.B. die *Autosimulation*: In der Lektion "Bremsen und Entfernungen" wählt Ihr die Geschwindigkeit, Straßenverhältnisse und müßt im richtigen Moment eine Vollbremsung auslösen. Für Musikfans plant Philips eine Serie mit Schulungssoftware: *Jazz Guitar*, eine Gitarrenschule neuen Stils, macht hier den Anfang. Der erste in Deutschland entwickelte CD-I-Titel stammt von Amplifor aus München: In einer unterhaltsamen Wettersimulation seid Ihr Herr über die Elemente, laßt Tiefdruckgebiete entstehen und deckt Europa kräftig mit Schnee und Regen ein.

Auch viele Spieleproduzenten sind vom neuen CD-I-Format überzeugt und bieten bereits eine Reihe Titel für dieses Medium. Neben bekannten Gesellschaftsspielen wie *Backgammon*, *Pinball* und *Battleship* (alle von Capitol Disk Interaktiv) sind auch neuartige Konzepte, die den enormen Speicherplatz der CD nutzen, im Angebot. *Escape from Cybercity* von Fathom Pictures scheint auf den ersten Blick ein hoffnungsvoller Vertreter der neuen Spielegeneration. Im Kampf gegen Kampfroboter und Söldner rast der Spieler durch eine futuristische Endzeitszenerie. Spielt man's länger, droht das Deja-vu: Gings bei den Automatenoldies *Dragon's Lair* und *Space Age* nicht ähnlich zur Sache? Denn so richtig interaktiv ist die Handlung nicht, der Spieler darf nur ein Fadenkreuz bewegen und ab und zu in eine vorgegebene Richtung spurten. Mit Spielen die der Hardware auf dem Leib geschneidert sind (*Alice im Wunderland*, *Laser Lords* und dem Schachprogramm *Sargon Chess*) startet wiederum der Computerspielpionier Spinnaker ins CD-I-Zeitalter. Vom deutschen Spielegiganten Ravensburger stammt die CD-I-Version des beliebten Brettspiels *Scotland Yard*. Ihr verfolgt Gangster in typischen Londoner Taxis, Doppeldeckerbussen oder ärgert Euch über die gestörte Underground.

Fathom Pictures (liefern mit *The Palm Springs Open'* eines der ersten CD-I-Spielprogramme) haben zusammen mit Philips ein neues CD-I-Label gegründet. Vorrangig werden Sportsimulationen produziert. Durch ein Lizenzdeal mit Nintendo werden aber auch die beliebten Helden dieses Herstel-

Glossar

CDI:	Interaktive Compact Disc
CD-DA:	Compact Disc Digital Audio
CDTV:	Commodores CD-ROM-System, besteht aus einem Amiga-500-Computer mit CD-ROM-Laufwerk
CD-ROM/XA:	Disc kann nur gelesen werden; XA (Extended Architecture) ermöglicht das Mischen von Text-, Bild-, Musik- und Programmdaten auf einer Disc
Data Discman:	Sonys tragbares Multimediasystem (elektronisches Buch)
Kompression:	Algorithmen reduzieren Datenmengen bis 90 Prozent
DAT:	Digital Audio Tape, digitales Tonaufzeichnung auf Magnetband
Laserdisk:	Plattenspeicher für Videos, in Deutschland noch nicht etabliert. Laser-Discs bieten optimale Bild- und Tonqualität. Mit Dragon's Lair erschien vor Jahren ein spektakulärer Spielautomat auf Laser-Disc-Basis.
WORM:	Disc kann nur einmal aufgezeichnet (Write Once Read Many) und beliebig oft gelesen werden

Realistische Szenen bietet das Golfspiel "Palm Springs Open"

Das Softwareangebot für das neue Medium CD-I wächst

Abenteuer im Weltraum in Lichtgeschwindigkeit: Mit CD-I wird's möglich

Golden Games

TEL.: 089/4363843

SUPER NES

	Verkauf neu DM	Ankauf gebraucht DM		
		dt.	us	jp
Super NES dt m. Mario		130,00		
Super NES am. m. Mario,Netzteil, RGB Kabel., 2 Joyp.	399,90		170,00	
Universal Adapter	39,90			
JBKing dt.	149,90	55,00	50,00	
Action Replay Pro	129,90	50,00		
Actraizer	119,90	50,00	45,00	15,00
Addams Family	119,90		45.00	35.00
Adventure Islands	99,90	50,00	40,00	20,00
Axelay	129,90		60.00	50.00
Aleste	139.90		60.00	50.00
Battle Grandprix	79,90			
Battle Tank	129,90		40,00	
Cameltry	79,90			
Castlevania IV	99,90	40,00	30,00	20,00
Chessmaster	99,90	40,00	30,00	
Cyber Formula	79,90			
Dinocity	109,90		45,00	30,00
Desert Strike	119,90		45,00	30,00
Double Dragon	129,90	50,00	45,00	35,00
E.D.F.	99,90		30,00	20,00
F - Zero	99,90	45,00	40,00	30,00
Faceball 2000	119,90		40,00	
Final Fantasy II	109,90		40,00	
Final Fantasy III	99,90		35,00	
Final Fight	109,90		40,00	30,00
Golden Fighter	119,90			35,00
Hook	119,90		45,00	35,00
Joe & Mac	99,90	45,00	40,00	20,00
Lemmings	79,90	40,00	35,00	15,00
Mariokart	119,90		45,00	30,00
Mystical Ninja	119,90		40,00	15,00
Mystic Quest	129,90		50,00	35,00
Paperboy II	99,90	35,00	25,00	
Parodius	119,90			40,00
Phalanx	79,90			
Pilotwings	109,90	40,00	35,00	20,00
Populous	89,90	35,00	30,00	10,00
Prince of Persia	119,90		45,00	35,00
Probotector	119,90	50,00	45,00	35,00
Raiden	79,90			
Rampart	119,90		40,00	
Robocop III	119,90		40,00	20,00
Rocketeer	59,90			
Romance of 3 Kingd.	149,90		45,00	
Simcity	99,90	35,00	30,00	
Soulblazer	119,90		40,00	
Sonic Blastman	119,90			35,00
Super Fighter	79,90			
S. Ghost'n Ghouls	109,90	40,00	35,00	20,00
Super R - Type	89,90	35,00	30,00	15,00
Super Smash TV	109,90	40,00	35,00	20,00
Super Soccer	99,90	35,00	30,00	15,00
Super Star Wars	129,90	50,00	45,00	30,00
Super Tennis	99,90	35,00	30,00	30,00
Super Wrestlemania	119,90	50,00	40,00	20,00
Streetfighter II dt.	99,90	40,00	55,00	50,00
TMNT IV	129,90	40,00	35,00	20,00
Top Gear	109,90	40,00	35,00	20,00
Wings	109,90		40,00	
WWF	119,90	45,00	40,00	20,00
Xardion	69,90			
Zelda III dt.	99,90	40,00	35,00	

MEGA DRIVE

	Verkauf neu DM	Ankauf gebraucht DM		
		dt.	us	jp
Megadrive RGB jp., m. Kabel & Netzteil				80,00
Megadrive PAL jp. m. Netzteil				70,00
Megadrive PAL dt.		100,00		
Megadrive PAL dt. m. Sonic		130,00		
Megadrive Magnumset m. 4 Spielen		200,00		
CD ROM jp.				75,00
Action Replay Pro	129,90	45,00		
Aleste			35,00	30,00
Alien III	99,90	40,00	35,00	
Alienstorm	49,90	35,00	30,00	15,00
Atomic Runner	89,90	40,00	30,00	
Bare Knuckle	49,90	40,00	30,00	20,00
Chuck Rock	109,90	45,00	40,00	
Crude Dudes	79,90	40,00	35,00	20,00
Desert Strike	89,90		35,00	
Devil Crush				40,00
Dick Tracy	49,90	35,00	30,00	20,00
EA Icehockey	79,90	30,00	25,00	
Earnest Evans CD	79,90			10,00
Europ. Club Soccer	99,90	40,00	35,00	
Fantasia	39,90	30,00	25,00	10,00
F 22 Interceptor	79,90	35,00	35,00	
Gaiares	39,90	25,00	20,00	15,00
Ghostbusters	39,90	30,00	25,00	15,00
Gleylancer	79,90			30,00
Ghouls'n Ghosts	79,90	35,00	30,00	25,00
Greendog	69,90	35,00	35,00	25,00
Golden Axe I	39,90	30,00	25,00	15,00
Golden Axe II	39,90	30,00	25,00	15,00
Gynoug	49,90	35,00	30,00	20,00
Hellfire	39,90	30,00	25,00	15,00
Ken North		25,00	30,00	25,00
Kid Chameleon	55,90	40,00	30,00	20,00
Lemmings	99,90	40,00	35,00	20,00
Mickey Mouse	79,90	40,00	30,00	20,00
Moonwalker	39,90	30,00	20,00	10,00
NHLPA Icehockey	89,90	40,00	35,00	
Olympic Gold	59,90	40,00	35,00	20,00
Quackshot	49,90	30,00	25,00	15,00
Prince of Persia CD	99,90			25,00
Rampart	109,90		45,00	
Rainbow Islands				50,00
Rambo III		35,00	30,00	20,00
Shadow Dancer	49,90	30,00	25,00	20,00
Sol Feace CD	79,90			10,00
Sonic Hedgehoc	39,90	30,00	25,00	15,00
Super Monaco GP I	49,90	35,00	30,00	20,00
Super Monaco GP II	59,90		35,00	25,00
Super Shinobi	69,90	35,00	30,00	20,00
Sonic 2	89,90	40,00	35,00	30,00
Strider		35,00	30,00	25,00
Tazmania	89,90	40,00	30,00	20,00
Tennis	99,90	40,00	35,00	25,00
Terminator	99,90	35,00	30,00	
Testdrive II	89,90	30,00	25,00	
Thunderforce III		35,00	35,00	25,00
Thunderforce IV				40,00
Thunderst. FX CD	99,90			25,00
Toe, Jam & Earl	49,90	30,00	25,00	15,00
Toki	49,90	35,00	35,00	20,00
Vermillion		35,00	30,00	
Wonderboy III	39,90	30,00	25,00	15,00
Wonderboy V		45,00	35,00	
Wonderdog CD	99,90			30,00
World of Illusion	109,90	45,00	35,00	30,00

NEO GEO

	Verkauf neu DM	Ankauf gebraucht DM		
		dt.	us	jp
NEO GEO Konsole RGB m. Kab. Netzt.	629,90	260,00	250,00	230,00
NEO GEO Konsole PAL m. Kabel, Netzt.		230,00		200,00
Androdunos	269,90		120,00	100,00
Alpha Mission	249,90		100,00	90,00
Baseball 2020			70,00	50,00
Baseball Stars	179,90		70,00	60,00
Baseball Stars II	279,90		110,00	90,00
Burning Fight	169,90		70,00	70,00
Bowling	159,90		60,00	50,00
Crossed Swords	159,90		70,00	60,00
Cyberlip	159,90		70,00	50,00
Eightman	169,90		70,00	60,00
Fatal Fury	269,90		120,00	100,00
Football Frenzy	269,90		120,00	100,00
Ghostpilot	179,90		70,00	60,00
Golf	149,90		60,00	50,00
King of Monsters	199,90		70,00	60,00
King of Monsters II	269,90		110,00	90,00
Last Resort	279,90		120,00	100,00
Magician Lord	179,90		70,00	60,00
Mutation Nation	269,90		120,00	100,00
Ninja Combat			80,00	60,00
Ninja Commando	299,90		130,00	120,00
Nam	169,90		70,00	60,00
Riding Hero			70,00	50,00
Robo Army	219,90		100,00	80,00
Sengoku	199,90		80,00	70,00
Soccer Brawl			70,00	60,00
Super Spy	199,90		70,00	60,00
Trash Ralley			50,00	40,00
World Heroes	379,90		150,00	130,00

GAMEBOY

	Verkauf neu DM	Ankauf gebraucht DM		
		dt.	us	jp
Castlevania I	59,90	30,00	25,00	10,00
Castlevania II	59,90	30,00	25,00	10,00
Faceball 2000	59,90		20,00	
Fortress of Fear	45,90	15,00		
Gauntlet II	59,90	20,00	10,00	
Gremlins	49,90	20,00	15,00	10,00
Hook	59,90	25,00	20,00	
Hudson Hawk	29,90			
Kid Ikarus	49,90	15,00	10,00	
Loopz	29,90			
Loony Tunes	59,90	30,00	25,00	
Metroid II	45,90	15,00	10,00	
Monopoly	65,90		23,00	
Parodius	49,90	25,00		20,00
Simpson's II	59,90	20,00	20,00	
Spot	39,90			
Soccermania	29,90			
Tiny Toons	59,90	30,00	25,00	
Track & Field	59,90	30,00	25,00	
TMNT I	59,90	20,00	15,00	10,00
TMNT II	49,90	20,00	15,00	10,00
WWF II	65,90	25,00	20,00	

Inzahlungnahme gebrauchter Module.

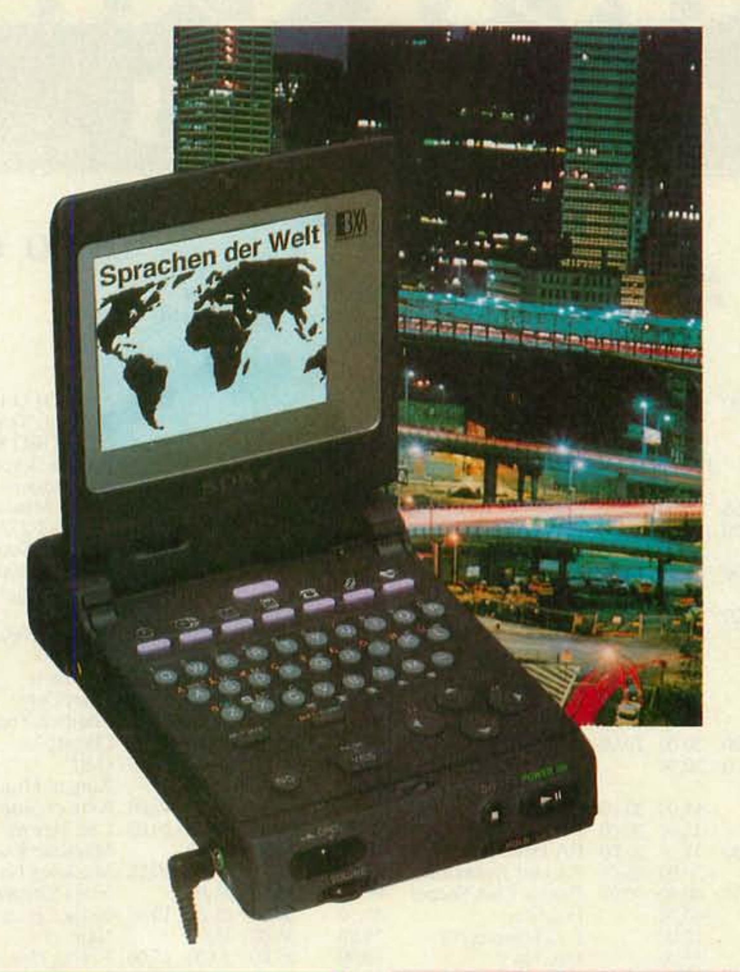
Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste für gebrauchte und neue Module an. Alle Module in dieser Anzeige sind Importe ohne deutsche Anleitung. Lieferung nur gegen Nachnahme plus 8.90 DM Versandkosten. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ersetzt, repariert oder rückerstattet. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Golden Games Vertriebs GmbH , Kreillerstr. 36 , 8000 München 80.

lers (Super Mario Brothers, Prinzessin Zelda und Donkey Kong) per CD-I Leben ins Wohnzimmer purzeln.

Auch Musikvideos erscheinen auf CD-I. Geboten werden dann scrollende Liedertexte, deutsche Übersetzungen, Harmonien, Kadenzen und Noten, weitergehende Hintergrundinformationen und diverse andere Extras.

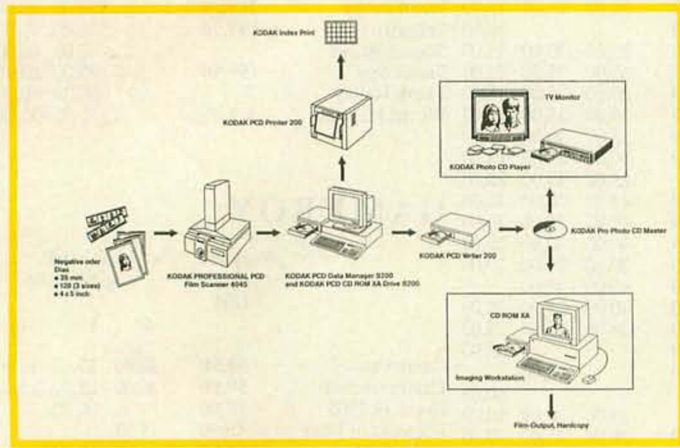
Vom Wohnzimmer auf die Straße: Auch im täglichen Leben, z.B. beim Einkaufen, soll CD-I eine Rolle spielen. In den USA stehen solche Anlagen heute bereits in Heimwerker-Baumärkten. Der Kunde berührt einen sensitiven Bildschirm und läßt sich alles über den Einbau von Fensterrahmen anzeigen. Ohne Zeitdruck kann er sich Handwerkszeug, Material und Anleitungen aussuchen. *Time Life* bietet 25 interaktive Foto-Workshops. Auf einer simulierten Kamera stellt Ihr das Motiv, die Belichtung und Blende ein.

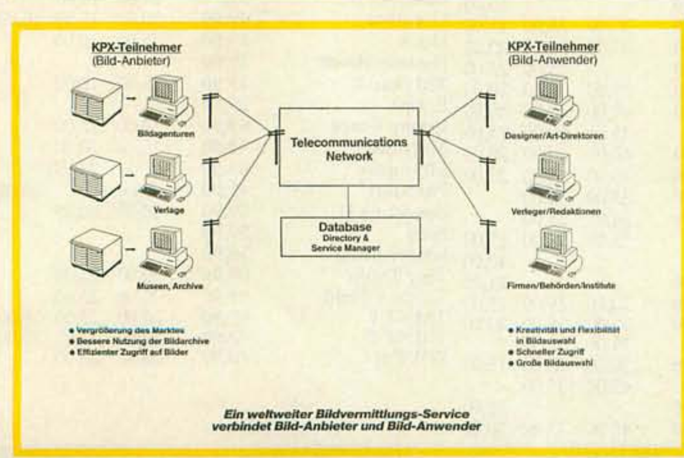


Das Ergebnis ist sofort sichtbar. Eine Reise durch die Welt der Kunst zeigt im Smithsonian Museum sogar mehr Exponate, die normalerweise nicht ausgestellt werden

Mit Kodaks **Photo-CD** gesellt sich ein weiteres CD-System zur Multimediariege. Wer will, kann sich mit dieser Hardware entwickelten Dias zu einem sensationell günstigen Preis (rund 1 Mark pro Bild) direkt auf CD pressen lassen. Die Bilder werden in einer Auflösung von 18 Millionen Bildpunkten digital gespeichert und besitzen somit eine hervorragende Bildqualität. Das Kodak-System wird schon heute in der professionellen Bildbearbeitung und im DTP-Bereich eingesetzt. Für den Privatanwender wichtig: die Bilder lassen sich auf dem Fernseh-

Sony DD-10 BZ: Der DATA-Discman spricht und erinnert Sie an Termine.



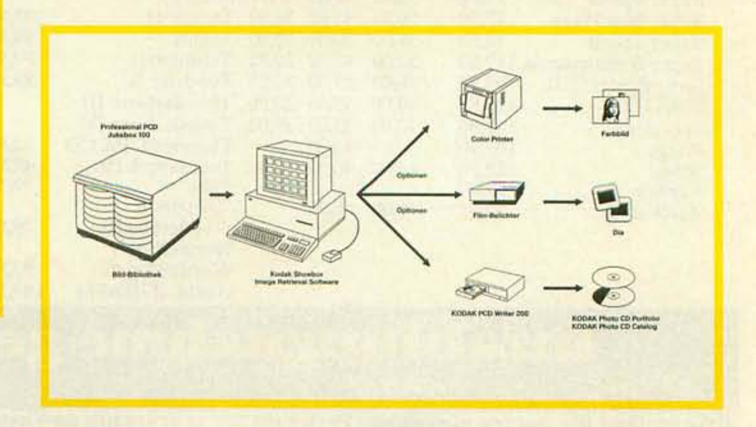


Das Prinzip von Kodaks Photo-CD: Wie sie entsteht, wie man Bilder via Telekommunikation verschickt und wie man eine Bibliothek anlegt.

Was ist Multimedia?

Nimmt man die offizielle Definition für Multimedia – die Kombination von Bild, Ton, Animation, Text und Musik zu einem Medium – wäre Multimedia nichts Neues, schließlich erfüllt der gute, alte Hollywood-Film solche Voraussetzungen längst. Die Stärke von Multimedia ist vielmehr der gezielte Zugriff zu jedem einzelnen Element. Ist ein Film fertig, bleiben die einzelnen Teile unabänderlich in der einmal festgelegten Reihenfolge. Der Zuschauer kann nichts ändern, nichts läßt sich beeinflussen.

Anders Multimedia: Der Anwender nimmt sich wie aus einer Bibliothek, hier ein Stück Text, dort ein Geräusch, ein Video-Clip, eine Animation und baut diese Einzelteile zu einem neuen Ganzen zusammen.



GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Titel	Preis
WWF Wrestlemania	Preis auf Anfr.
Chiki Chiki	Preis auf Anfr.
Ninja Gaiden	Preis auf Anfr.
G-Loc	Preis auf Anfr.
Joe Montana III	Preis auf Anfr.
Sonic II us/jp/dt	Preis auf Anfr.
Alien III dt	99.-
Aquatic Games us/dt	89.-
Atomic Hero us	99.-
Bad Omen	59.-
Bare Knuckle	59.-
Batman II us	99.-
Block out	29.-
Bonanza Brothers	39.-
Buck Rogers us	89.-
Bulls vs Lakers dt	99.-
Cadash	69.-
Crack Down	29.-
Darius II	29.-
Desert Strike us	79.-
Double Dragon	89.-
Dragons Fury dt	99.-
Dungeons & Dragons dt	119.-
EA Hockey us	79.-
Euro Club Soccer dt	99.-
F-22 us	79.-
Fantasia	49.-
Fire Mustang	49.-
Forgotten Worlds	29.-
Gain Ground	29.-
Galahad us/dt	99.-
Ghost´n Ghouls	59.-
Golden Axe II	59.-
Green Dog us	99.-
Gynoug	59.-
Hellfire	39.-
J. Capriati Tennis us	99.-
Jewel Master	29.-
Joe Montana 2	59.-
John Madden I us	69.-
John Madden 92 us	69.-
Jordan vs Bird us	69.-
Juju Legend (Toki)	29.-
Kid Chameleon jp	69.-
Leynos	29.-
LHX Attack Chopper us	99.-
Mercs II	49.-
Monaco GP 2 RGB	89.-
NHLPA Hockey us/dt	99.-
Olympic Gold jp	79.-
Pit Fighter	59.-
Predator II us	99.-
Quackshot	59.-
Rambo	29.-
Rampart us	99.-
SD Varis	59.-
Shadow Dancer	39.-
Shining i. t. Darkness dt	99.-
Side Pocket us	99.-
Simpsons dt	99.-
Space Harrier II	29.-
Splatterhouse II	89.-
Steel Empire	69.-
Storm Lord	49.-
Super Shinobi	49.-
Super Thunder Blade	29.-
Sword of Sodan	29.-
Tatsujin	29.-
Terminator dt	99.-
Toe Jam & Earl	79.-
Turbo Outrun	59.-
USA Team Basketball us	99.-
Wonderboy III	29.-
Arcade Powerstick	79.-
Japan Converter	19.-
RGB Kabel	19.-
PRO2 Pad	39.-
Action Replay PRO	119.-
Magnum Set	349.-
Mega Drive o. Spiel	229.-

NEU

24h - Rund um die Uhr
Keine Wartezeiten
Auch An- & Verkauf von gebrauchten Modulen



SUPER NES

Titel	Preis
Mickey Mouse	129.-
Best of the Best	Preis auf Anfr.
Jimmy Connors	Preis auf Anfr.
Gun Force	Preis auf Anfr.
Power Athlete	Preis auf Anfr.
Super Volleyball	Preis auf Anfr.
Rushing Beat II	Preis auf Anfr.
Tiny Toons	Preis auf Anfr.
Terminator 2	Preis auf Anfr.
Amazing Tennis us	129.-
Axelay us	129.-
Blues Brothers	Preis auf Anfr.
Camel Try	89.-
Castlevania	89.-
Champ. Boxing	79.-
D-Force	99.-
Desert Strike	119.-
Dina City us	119.-
Exhaust Heat	99.-
Faceball 2000 us	119.-
Final Fantasy II	129.-
Golden Fighter	129.-
Hat Trick Hero	99.-
Hook	119.-
James Bond jr. us	119.-
Joe & Mac dt	109.-
King of Monsters	129.-
Lemmings jp/us	89.-
Magic Sword	79.-
Mario Paint dt	99.-
Mr. Suzuki F1	79.-
Mushya	59.-
Mystic Quest us	89.-
NCAA Basketball us	119.-
Parodius	119.-
Phalanx	119.-
Pilot Wings us	109.-
Prince of Persia	119.-
Race Driving us	119.-
Rampart us	119.-
Soul Blazer	129.-
Streetfighter dt	109.-
Super Bowling	109.-
Super Contra	99.-
Super Cup Soccer	89.-
Super F1 Circus	99.-
Super Ghost´n Ghouls	99.-
Super Mario Kart us	129.-
Super Pang us/jp	119.-
Super Probotector dt	119.-
Super R-Type	59.-
Super Star Wars	129.-
Super Tennis	89.-
Super Valis	69.-
Super Wagan Land	59.-
Syvalton	69.-
Thunder Spirit	69.-
Top Racer	69.-
Turtles 4	119.-
UN Squadron	89.-
Wings 2 us/jp	119.-
Wrestlemania	79.-
Xardion	69.-
Zelda III dt	109.-
ASCII Joypad us/jp	49.-
AV Kabel	19.-
RGB Kabel jp/us	29.-
JB King us/jp/dt	139.-
Joypad dt	39.-
Universal Adapter dt	39.-
Action Replay PRO	139.-
Super NES mit Mario, 2 Pads	309.-
Super NES ohne Mario, 1 Pad	219.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 8000 München 2
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Versandkosten DM 7.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen *Vorkasse*.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

gerät betrachten, zu Dia-Shows kombinieren oder mit dem Computer weiterbearbeiten. Zur besseren Übersicht sind auf der CD-Hülle sämtliche Bilder im Miniformat abgedruckt. CD-I-Abspielgeräte können die Photo-CD lesen umgekehrt versteht der Photo-CD-Player allerdings keine CD-I-Daten.

Sony setzt wiederum auf ein eigenes System: der **Data Discman**, ist eine tragbare Bibliothek für die Westentasche. Auf der Photokina in Köln wurde für die acht Zentimeter kleine Scheibe sprechende Wörterbücher und Ratgeber vorgestellt.

Andere Hersteller leisteten die Vorarbeit zum CD-Boom: Bereits im Herbst 1991 präsentierte Commodore sein **CDTV**-System, das aber zwischenzeitlich im Dornröschenschlaf versunken ist. Eine neue Kampagne Promotion, weitere Umtauschaktionen und enorme Preissenkungen soll den Kunden noch einmal wachkitzeln. Das Gerät ist eine etwas inkonsequente Alternative zu anderen Systemen und besteht lediglich aus einem Amiga 500 mit integriertem CD-ROM-Laufwerk.

Im MS-DOS-Bereich sind hingegen allein in den USA über 1 Million CD-ROM-Laufwerke installiert, ein Riesenmarkt für Entwickler. Leider hemmt die Inkompatibilität der Systeme den Fortschritt. So kann zum Beispiel ein Apple-CD-ROM keine MS-DOS-Disks lesen und selbst für die Photo-CD benötigt der Macintosh-Anwender ein eigenes Laufwerk. Besonders für Macintosh wurden technisch interessante CD-ROM-Spiele produziert. Neben dem brandneuen Gruseladventure *Victor Vector*, machten die Reaktorspiele *Spaceship Warlock* (pompöser Science-fiction) und *Virtual Valerie* (ein erotisches CD-Spielexperiment) von sich reden – alle Mac-CD-Titel sind im Vertrieb von Pandasoft erhältlich.

Konkurrent und Hoffnungsträger für die interaktive CD sind die Spielegiganten Nintendo und Sega. Beide besitzen das Know-how für Spielspaß und Interaktion. Mit einer rigorosen Dumpingpolitik werden die Entertaintment-Spezialisten demnächst ihre CD-ROM-Player zu



Expertenmeinungen

Roland Oskian ist Geschäftsführer von Coktel Vision, einem französischen Entwickler und Hersteller von Spiel- und Schulungssoftware. Seit 1984 ist Coktel im Geschäft; momentan arbeiten zirka 40 Designer und Programmierer an fünf verschiedenen MS-DOS und CD-ROM/CD-I-Projekten.



Roland Oskian (Coktel Vision):

"Coktel Vision" setzt auf Multimedia: Sämtliche Hardwareentwickler konzentrieren sich derzeit auf Multimedia: z.B. CD-ROM für Computer und Konsolen, Philips mit CD-I, aber auch Apple und IBM. Forschung und Unterhaltungsindustrie gehen hierbei eine fruchtbare Allianz ein. Allerdings wollen wir uns nicht auf einen bestimmten Hersteller und Standard festlegen. Sämtliche Bestrebungen *zielen dahin*, daß sich Sound und Bilder herstellerunabhängig von einem Gerät zum anderen übertragen lassen. CD-I ist die erste Multimediamaschine für den Konsumentenmarkt und sie hat die Unterstützung wichtiger Hersteller. Ist Full-Motion Video erst integriert, ist der Erfolg nicht aufzuhalten. Das einzige Problem liegt derzeit darin, der Öffentlichkeit dieses Medium verständlich zu machen. Der beste Weg wäre eine überzeugende Produktpalette. Coktel wird sein erstes CD-I-Produkt (INCA, ein Spiel, das die Möglichkeiten von CD-I überzeugend demonstriert) im Frühling 1993 veröffentlichen.

Der Verleger Dr. Florian Langenscheidt forciert schon seit Jahren die Allianz von Buch und Computer. Zur Zeit arbeitet die Langenscheidt-Verlags KG an sprechenden Wörterbüchern und diversen Ratgebern.

Dr. Florian Langenscheidt: Wir bieten seit der Photokina für den Sony Data-Discman bereits mehrere Titel an. Dabei handelt es sich hauptsächlich um Euro-Wörterbücher mit hochwertiger Sprachausgabe. Für das CD-I-System planen wir eine Travel-Line, das sind Urlaubs-Discs, die Sehenswürdigkeiten, traditionelle Folklore und Kulturelles zeigen. Untermalt werden die Bilder mit für das Land typischer Musik.

CD-I-Standard

200 Hersteller unterstützen heute bereits das CD-I-System: Philips, Sony und Yamaha, Bertelsmann und Langenscheidt. Eine Disc speichert 650 MByte Daten, das sind 600 Ausgaben der Bibel oder 250.000 DIN-A4-Blätter. CDI kombiniert Videobilder, Grafik und Text, Still-Videobilder (hochauflösendes Bildformat), Klänge, Musik und animierte Bilder. Diese Elemente werden durch interaktive Technik bereichert. Je nach Software kann der Anwender Fragen stellen, den Blickwinkel bestimmen oder das Thema wechseln. Die hohe Qualität des Mediums wird durch digitale Datenspeicherung erreicht. Vorteil: Kopien verlieren nicht an Brillanz, einzelne Bilder lassen sich exakt anwählen und ausschneiden. Die verschiedenen Signalquellen lassen sich beliebig kombinieren. Darüber hinaus ermöglicht die digitale Technik eine Datenreduzierung durch Kompression. Praktisch: Einfachste Bedienung ohne Computertasten über einen Infrarot-Joystick.

... der Preisgeier im Tiefflug ...

Gnadenlos GmbH

Postfach 8000 München 80

Tel.: 089/480 29 13 Fax.: 089/488 074

HOL' DIR DIE NEUEN...

MEGA DRIVE

Titel		Preis
Alisia Dragon	jp	79,90
Aquatic Games	am	79,90
Alien III	am	99,90
Atomic Runner	am	89,90
Buck Rogers	am	89,90
Bad Omen	jp	69,90
Back to t.Future	am	49,90
Batman Return	am	109,90
Block Out	jp	29,90
Carmen Sand.	am	79,90
Cadash	int	79,90
Capt. America	am	109,90
Crack Down	jp	49,90
Chuck Rock	dt	99,90
Dangerous Seed	jp	49,90
Desert Strike	am	99,90
Death Duell	am	99,90
Dahna	jp	49,90
D.Robinson	int	59,90
El Viento	jp	49,90
Fatal Rewind	am	89,90
Fatal Labyrinth	am	59,90
Faery Tale	am	79,90
Final Boxing	jp	59,90
Fire Mustang	jp	59,90
Fantasm Soldier	jp	49,90
F1-Hero RGB	jp	49,90
F1-Circus	jp	49,90
F1-Grand Prix	jp	49,90
F22 Interceptor	am	89,90
Gaiares	jp	39,90
Gynoug	jp	39,90
Ghouls'n Ghosts	jp	59,90
Gods	am	99,90
Golden Axe II	jp	49,90
Hardball	dt	59,90
Hellfire	jp	39,90
Immortal	am	99,90
J.Madden Foot.II	am	79,90
J.Montana Foot.II	jp	79,90
James Pond II	am	79,90
Jordan vs Bird	am	79,90
Kid Chameleon	jp	49,90
LHX Attack	am	99,90
Mystic Hunter	jp	49,90
NHLPA Hockey	am	89,90
Olympic Gold	jp	49,90
Out Run	jp	49,90
Turbo Out Run	jp	59,90
PGA Tour-Golf	am	79,90
Pitfighter	jp	39,90
Quackshot	jp	39,90
Run Ark	jp	49,90
Rampart	am	99,90
Rings of Power	am	79,90
Road Rash	am	79,90
Road Blaster	jp	79,90
Shinobi	jp	69,90
Shadow Dancer	jp	49,90
Smash TV	jp	89,90
Slime World	jp	59,90
Sonic II	jp	79,90
Toki	jp	39,90
Tecmo World C.	jp	59,90
Terminator	dt	99,90
Turrican	dt	59,90
Twinkle Tale	jp	79,90
ThunderFox RGB	jp	39,90
Taskforce H.	jp	69,90
Toe Jam & Earl	jp	39,90
Unchart.Waters	am	109,90
Undeadline	jp	69,90
Univers. Soldier	am	99,90
Valis III	jp	39,90
Valis SD	jp	39,90
Verytex	jp	39,90
Wani Wani	jp	39,90
Whip Rush	jp	29,90
Wonderboy III	jp	39,90
WWF Wrestling	am	109,90
RGB Kabel 1,5m		29,90
RGB Kabel 3,0m		39,90
ActionReplayPro		119,90
Joypad Dauerf.		29,90
Aisle Lord CD	jp	79,90
Earn. Evans CD	jp	79,90
Heavy Nova CD	jp	59,90
Jaguar CD*	am	129,90
Monkey Islands*	am	129,90
Sol Feace CD	jp	59,90
Thunderst.CD	jp	79,90
Wolfchild CD*	am	129,90
WonderDog	CD	99,90
Prince of Persia	CD	99,90
Mega CD-ROM		399,90

Super NES

Titel		Preis
Super Aleste	am	139,90
Adventure Island	jp	129,90
Actraiser	am	129,90
Area 88	jp	89,90
Axeley	jp	119,90
Big Run	jp	49,90
Birdy Rush	jp	59,90
Bill Laimbeers	am	79,90
Battle GrandPrix	jp	69,90
Barts Nightmare	am	119,90
Castlevania IV	jp	79,90
Cameltry	jp	79,90
Chuck Rock*	am	109,90
Cyber Formula	jp	79,90
Dino City	am	119,90
Darius Twin	jp	79,90
Desert Strike	am	119,90
Dodgeball	jp	49,90
Dirty Challenger	jp	79,90
EarthDefenceForce		89,90
Final Fantasy II	am	139,90
Final Fight	am	109,90
G.Foreman Box.	am	99,90
Gods *	am	119,90
Golden Fighter	jp	129,90
Hyper Zone	jp	89,90
Hole in One	jp	59,90
Home Alone	am	79,90
Home Alone II	am	109,90
Hunt f.Red Oct.*	am	119,90
Imperium*	am	99,90
J.Madden Footb	am	109,90
Kablooey	am	109,90
Krusty FunHouse	am	99,90
Lagoon	am	109,90
Leathal Weap.*	am	119,90
Lemmings	jp	69,90
Magical Quest	am	129,90
Metal Jack	jp	69,90
Mickey Mouse	am	129,90
Mystic Quest	am	99,90
Magic Sword	jp	79,90
NCAA Basketb.	am	119,90
Out of t. World*	am	109,90
Parodius	jp	119,90
Phalanx	jp	79,90
Populous	jp	59,90
Prince o. Persia*	am	119,90
ProBaseball	jp	59,90
Probotector	am	129,90
Push Over *	am	119,90
Rampart	am	129,90
Raiden	jp	79,90
RPM-Racing	jp	89,90
R-Type	jp	79,90
Road Runner *	am	119,90
Rocketeer	jp	49,90
Spiderman *	am	119,90
Super Stadium	jp	59,90
Super Fighter	jp	59,90
Super Starwars *	am	119,90
Super Valis	jp	79,90
SonicBlastman	jp	119,90
SoulBlazer	am	119,90
Streetfighter II	dt	99,90
Thunder Spirits	jp	79,90
Wagan Land	jp	49,90
Wanderers fr.YS	am	119,90
Wingcommand.*	am	119,90

SUPER NES RGB kompl. o. Spiel am 289,90

Zubehör		Preis
Ascii Pad DF		49,90
Dyna I Pad DF dtkomp.		39,90
Joypad	dt	29,90
ProPad DF	dt komp.	39,90
ActionReplayPro		119,90
Universal Adapter		39,90

NEO GEO

Titel		Preis
Andro Dunos	am	279,90
Alpha Mission	am	269,90
Art of Fighting	am	389,90
Baseballstars II	am	299,90
Eightman	am	189,90
Football Frenzy	am	259,90
Fatal Fury	am	269,90
League Bowling	am	169,90
NAM 1975	am	199,90
Robo Army	am	239,90
Trash Ralley	am	179,90
World Heroes	am	379,90
SNK-Controller		99,90

Game Boy

Titel		Preis
Amplifier (StereoSound)		9,90
Battery Pack		39,90
Smartboy (Tasche)		9,90
Lightboy (Licht & Lupe)		19,90
HippPounch (Gürteltasche)		15,90
Addams Family	am	55,90
Adventure Island	am	55,90
Afterburst	jp	29,90
Asteroids	am	39,90
Battle PingPong	jp	29,90
Blades of Steel	am	55,90
Bubble Bobble	dt	39,90
Boxxle	am	39,90
Bill & Ted	am	49,90
Blaster Master	am	55,90
Cyraid	am	29,90
Castlevania II	jp	39,90
Chase HQ	jp	29,90
Crystal Quest	am	29,90
Double Dragon	am	49,90
Double Dragon III		59,90
Duck Tales	am	55,90
Fortress of Fear	dt	39,90
Final Reverse	jp	19,90
F 1 Race m. Adapt	am	55,90
Gauntlet II	am	49,90
Gremlins II	jp	39,90
Loopz	jp	29,90
Looney Toons	am	59,90
Marus Mission	dt	49,90
Nemesis II	am	49,90
MegaMan	am	45,90
MegaMan II	am	55,90
NBA Allstars	am	49,90
NBA Allstars II	am	59,90
Operation C	am	49,90
Palamedes	jp	19,90
Puzzle Boy	jp	29,90
Princ. Blobette	am	45,90
Probotector	am	49,90
Sneaky Snakes	am	39,90
Snow Bros.	jp	29,90
Soccer Mania	am	29,90
Spot	am	39,90
Simpsons	am	55,90
Simpsons II	am	59,90
Spiderman II	am	59,90
Terminator II	am	55,90
Tom & Jerry	am	59,90
World Cup	dt	39,90
WWF II	am	59,90

Game Gear

Titel		Preis
Big Window (Lupe)		29,90
Battery Pack		39,90
Aerial Assault	jp	35,90
Alien III	am	69,90
Berlin Wall	jp	39,90
Buster Ball	jp	39,90
Chessmaster	am	59,90
Donald Duck	jp	39,90
Devilish	am	49,90
Halley Wars	am	49,90
Heavy w.Champ	jp	39,90
Indy *	am	65,90
Fantasy Zone	am	59,90
Kinetic Connec.	jp	29,90
Lemmings	am	69,90
Monaco GP	jp	39,90
Olympic Gold	jp	49,90
Pac-Man	am	59,90
Prince of Persia*	am	69,90
Putt & Putter	jp	39,90
Shinobi 2*	am	69,90
Simpsons*	am	69,90
Slider	am	49,90
Spiderman	am	79,90
Smash TV	am	79,90

NES dt

Titel	Preis
Knight Rider	69,90
Racket Attack	79,90
Rygar	69,90
Solomons Club	69,90
Total Recall	69,90
Wizard & Warriors	69,90
World Wrestling	69,90

Viele andere NES-Titel auf Anfrage !!!

PC-Engine

Titel	Preis
Armed F	19,90
Altered Beast	19,90
Barumba Man	19,90
Bloodia	19,90
Bloody Wolf	29,90
Bullfight	19,90
Beball	19,90
Cyber Cross	19,90
Cyber Knight	19,90
Cloude Master	29,90
Deep Blue	19,90
Digital Champ	19,90
Dodgeball	39,90
Drop Rock	19,90
Dungeon Explorer	29,90
Dragon Fighter	19,90
Energy	19,90
F1-Circus	19,90
F1-Dream	19,90
F1-Pilot	19,90
F1-Tripple Battle	19,90
Final Lap Twin	19,90
Galaga 88	29,90
Gradius	69,90
Heavy Unit	19,90
KiKi KaiKai	19,90
King of Kasino	19,90
Klax	19,90
MotoRoader	19,90
Metal Stoker	19,90
Monster Wrestling	19,90
Naxat Open Golf	19,90
Nectaris	69,90
Neutopia	39,90
Paranioa	19,90
Pac-Land	19,90
Power Eleven	19,90
Power Golf	19,90
Power Gate	19,90
Power Drift	29,90
Psycho Chaser	19,90
Poor Story	19,90
Puzzle Boy	19,90
R-Type I	29,90
Rastan Saga	19,90
Rock On	19,90
Sid Arms Spec.	19,90
Silent Debugger	19,90
Sindibad	19,90
Space Harrier	19,90
Space Invaders	19,90
S.C.I.	19,90
Tale of Monsterp.	19,90
Titan	19,90
Thunder Blade	19,90
Toilet Kids	19,90
Veigues	19,90
Vigilante	19,90
WC-Tennis	29,90
Xevious	19,90
Yaska	19,90
Zero4Champ	19,90

CD-Titel auf Anfrage

dt:	deutsche Version
jp:	japanische Vers.
am:	amerikanische Vers.
int:	internationale Vers.
DF:	Dauerfeuer
*:	Spiele erscheinen bis ca. 10. Dezember

Es gelten generell unsere beiliegenden Geschäftsbedingungen.

Gültig ab 23.11.1992

Achtung Amiga-User: Eure Preisliste gibt's auf Anforderung !!!

einem Verkaufspreis von unter 500 Mark auf dem Markt plazieren. Damit steht dem Spieleentwickler riesiger Speicherplatz zur Verfügung. Digitalisierte Bilder und komplette Sequenzen mit realen Szenen (Full Motion Video) werden in Mode kommen, gesprochene Texte und Anweisungen lösen umständliche optische Erklärungen ab. Der Klang wird eine wichtige Rolle übernehmen und den enormen Speicherplatz der CD nutzen.

Für japanische Videospieler ist die CD längst zur Modulalternative geworden. Die Spielkonsole des Halbleiterherstellers NEC wurde schon Ende der 80er Jahre mit einem CD-ROM nachgerüstet und darf sich jeden Monat über zwei bis drei Spiele-Silberlinge freuen. Neu in Japan ist z.B. **Wondermega**, eine Gemeinschaftsproduktion der Firmen JVC/Victor und Sega. Dieses Mega-Drive mit integriertem CD-ROM-Player spielt auch Audio-CDs und läßt sich sogar als Karaoke-Anlage verwenden.



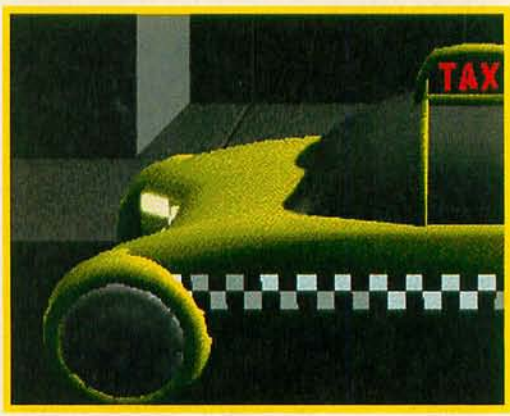
SPIELE

- Backgammon
- Battleship
- Caesar's World of Gambling
- Vier gewinnt
- Dark Castle
- Defender Of The Crown
- Jigsaw
- Palm Springs Open
- Pinball Flipper

Der Anwender steht wieder vor der Wahl des richtigen Systems. Bereits heute ist abzusehen, daß keinem der angebotenen Systeme ein Alleingang gelingt. Softwarehersteller werden drei bis vier verschiedene Formate unterstützen und für die verschiedenen Geräte eigene Versionen programmieren. Das verteuert die Produktion neuer Titel..







Pompöse Grafik, überragender Sound: Space Ship Warlock (Apple Mac) war eines der ersten Computerspiele, die dem CD-ROM-Laufwerk auf die Hardware geschneidert wurde.

Soll sich CDI zu einem Massenmedium entwickeln, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- kürzere Softwareentwicklungszeiten
- Interaktion darf den Möglichkeiten der Videospielen nicht nachstehen
- geringere Hardwarekosten
- ein allgemein gültiger Standard
- das geistige Eigentum der Softwareentwickler muß rechtlich gesichert sein.

KINDER CDI-TITEL

- Wo das Kamel seine Höcker bekam
- Malschule I
- Was ist ein Vogel
- Sandy's Zirkusabenteuer
- Richard Scarry's wunderbarste Geschichten aus Schaffenau

BILDUNG UND REISEN

- Treasures Of Smithsonian (Kunstpark)
- Time-Life Fotographie
- Text Tiles (spielerisch Englisch lernen)
- Renaissance in Florenz
- Die Ernte der Sonne (Vincent van Gogh)

Die Fernsehrevolution steht unaufhaltsam vor der Tür: Am Ende dieses Jahrtausends wird ein Gerät im Wohnzimmer stehen, mit dem wir telefonieren, faxen, Audio- und Video-CDs aufnehmen und abspielen können. Der Bildschirm wird vier, fünf Zentimeter dick sein und wie ein Gemälde an der Wand hängen. Ob sich dabei auch das Medium CDI durchsetzen kann, hängt von mehreren Faktoren ab.

Nur wenn Designer und Softwarehäuser auch CDI-Programme entwickeln, die u.a. auch die zahllosen Joypad-Akrobaten überzeugt, wird sich das aufregend neue Medium in den deutschen Wohnzimmern durchsetzen. *mn*

MUSIK

● ***Louis Armstrong:*** Leben und Schaffen, interaktives Songbook, Texte laufen synchron zur Musik, umfassende Discographie, Interviews, Biographien berühmter Kollegen wie Duke Ellington, Cole Porter etc. Preis: 50 Mark

● ***Cool Oldies Jukebox:*** Swing-Ära und die Interpreten, 50 Minuten Oldies der 50er und 60er Jahre, Texte laufen synchron zur Musik

● ***Jazz Giants:*** Songs von Charlie Parker bis Miles Davis, Analysen der Spieltechnik, Biographien

● ***Mozart – eine musikalische Biographie:*** Die zehn Hauptwerke mit Bildern unterlegt, läßt sich auch auf normalen CD-Player abspielen.

● ***Pavarotti:*** Musik und Interviews mit dem bekannten Opernstar, die berühmtesten Auftritte, viele seiner legendären Arien und Liedertexte, Bilder aus seinem erfogreichen Leben, interessante Anektoden.

Top Players Golf - Cyber Lip - Ghost Pilot - King of Monsters - Ninja Combat - Sengoku

NAM 1975 - Magician Lord - Joy Joy Kid - Mahjong - Blues Journey - Joe Success Boxing - Super Spy - Bowling

Baseball Stars - Burning Fight - Alpha Mission - Crossed Sword - Super Baseball 2020 - Eightman - Robo Army

Ein entscheidender Schritt vorwärts in der Videounterhaltung

NEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
GEO

Softwarenews:
Fatal Fury
Trash Ralley
Soccer Brawl

Ab sofort:
- alle Spiele lieferbar
- regelmäßig neue Spiele
- flächendeckendes Händlernetz
- RGB- und PAL-Geräte
- Informationsservice

Ab April:
Mutation Nation
Last Resort
Baseball Stars II









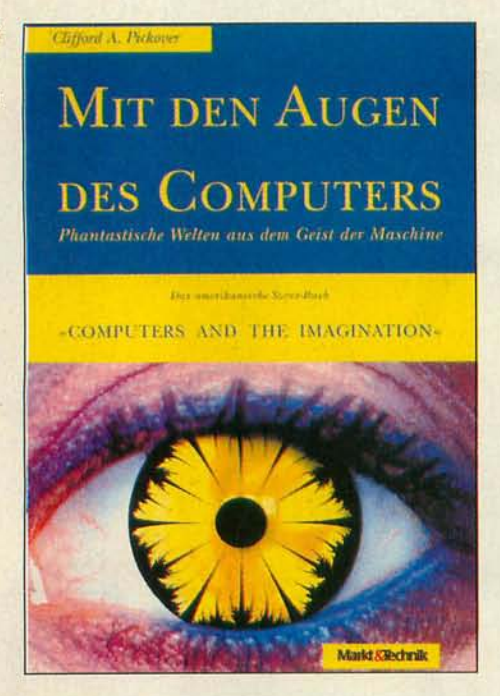


Händler-Anfragen erwünscht!



Generalvertretung Deutschland

M&B Hard- and Software, Björn Bersheim,
5475 Burgbrohl-Neubuchholz, Buchholzer Straße 1
Tel. (0 26 36) 46 86 oder 46 62 - Fax (0 26 36) 46 99



Ein Bücherhit in der amerikanischen Szene

Bücher

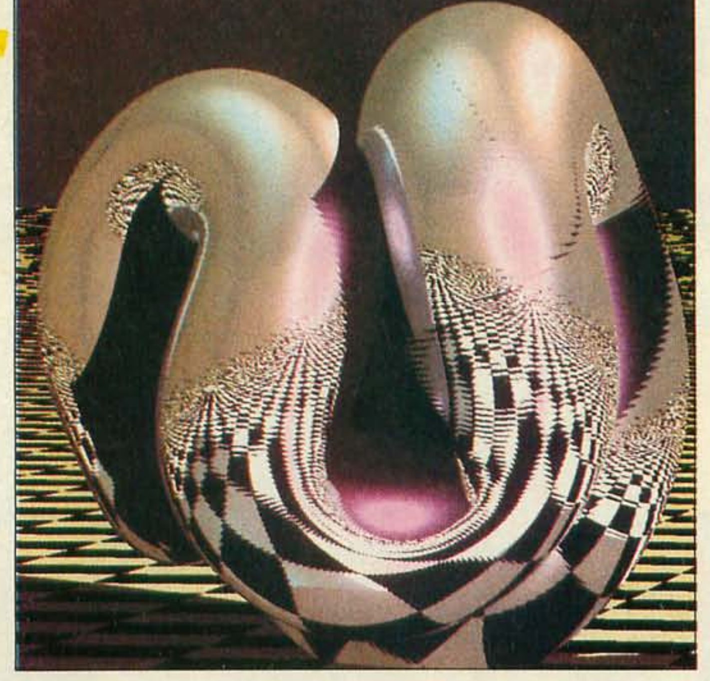
Chaos auf dem Bildschirm

Eine luxuriös aufgemachte Schwarte zum Thema Computerkunst und verspielte Mathematik hat nun auch der Markt & Technik-Buchverlag im Programm. Obwohl der Vergleich mit Douglas Hofstaedters Computerkultbuch "Gödel, Escher, Bach" (trotz der Vielfalt behandelter Themen) nicht zieht, ist auch Clifford A. Pickovers **Mit den Augen des Computers** ein Buch, das sich um die Verbindungen zwischen verschiedenen, brisanten Disziplinen bemüht. Im Gegensatz zu Hofstaedter gelingt es Pickover oft nur ansatzweise, seine schwer verdaulichen Inhalte dem Leser nahezubringen – zu vielfältig sind die angesprochenen Themen (63 eigenständige Kapitel), zu schnell folgt Banales auf Hochinteressantes.

Mit den Augen des Computers sucht Pickover computer- und damit zeitgerechte Darstellungsmöglichkeiten für verschiedene Aufgaben und Problemstellungen der Mathematik. Vor dem Auge des Lesers entstehen Schmetterlingskurven und Mandelbrotmuster. Pickovers Computer züchten Zahlen, schaffen digitale Poesie, aber auch "schmerzhafte Muster". Daß sich der Rechner für Simulationen aller Art vortrefflich eignet darf als bekannt vorausgesetzt werden – Pickover zeigt jedoch, daß dem Wissenschaftler und dem Künstler nur durch die eigene Phantasie Grenzen gesetzt sind. Er selbst scheint diese Beschränkungen nicht zu kennen und spricht über alles was ihm während der Arbeit an seinem Buch in den Sinn kam: Ob die Top ten der wichtigsten Wissenschaftler der Weltheitsgeschichte (nach Pickovers Vorgaben von amerikanischen Kollegen "gewählt") oder Spekulationen über die Auswirkungen eines Personalcomputers im Jahre 1900 (auf einem Dutzend Seiten werden verschiedene Ansichten erläutert), dem Leser einen praktischen Nutzen bringen sei dahingestellt. Diese Abhandlungen sind schnell vergänglich, Denk- und Wissenschaf-Freaks lesens trotzdem gerne.



Neue Darstellungsmöglichkeiten für mathemtische Probleme



Realistische Farben und hohe Auflösung: Jedes Bild auf der Photo CD verfügt über fast 20 Millionen Pixel.



Phantastische Logikträume, wie sie nur der Computer zeigen kann

Andere Teile des Buches sind ebenso kurios, jedoch weniger leicht zu verstehen. Pickover ist Biochemiker, Physiker und Mathematiker und setzt – einmal in Fahrt gekommen – bei seinen Lesern beträchtliches Wissen voraus. Wer mathematische Formeln und Gleichungen haßt, wird auch nach Lektüre des Buches keine Ahnung von verdrehten Spiegelwelten, Kettenwurzeln in komplexen Ebenen und Affenkurven haben. Um Pickovers Spekulationen und Grafikspielereien auf dem eigenen Rechner nachzuvollziehen, benötigt der Leser dank abgedruckter "Pseudo-Code"-Listings aber nur geringe Programmierfähigkeiten.

Das Hardcover-Buch ist mit zahllosen Schwarzweißabbildungen, Statistiken und Diagrammen, sowie einem beeindruckendem Farbteil luxuriös ausgestattet. Nur Pendanten (wie dem Verfasser dieser Zeilen) fallen Flüchtigkeitsfehler und Schlampereien bei der Übertragung ins Deutsche auf.

Das amerikanische Szenebuch von Clifford A. Pickover kostet 87 Mark. *wi*

W·A·H·N·S·I·N·N

DAS NEUE VIDEOSPIEL-ZEITALTER!

TURBO DUO: EIN GERÄT = 4 ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

1. TURBO GRAFX KONSOLE 16 Bit
2. SUPER CD-ROM für CD-Spiele
3. CD-PLAYER für normale Musik-CD's
4. SPEICHERMÖGLICHKEIT für Spielstände und Highscores



EINFÜHRUNGSANGEBOTE:

Turbo Duo RGB-Set plus eingebautem CD-ROM mit Systemsoftware 3.0, plus Scart/RGB-Stereoanschluß, plus Kabel für Stereoanlage, plus Colourbooster für brillante Farben, plus Joypad, plus 5 phantastische Spiele: Gates of Thunder (CD), Bonks Adventure, Bonks Revange, Y's 1+2 (CD), Ninja Spirit.

Und das alles zum genialen Schnupperpreis von nur **DM 799,–**
(Allein die beigefügte Software hat einen Wert von ca. DM 450,-)

Turbo Express Handheld nur **DM 399,–**

Über 100 Spiele lieferbar, z.B.:

Bomberman	**DM 79,–**
Parasol Stars (Bubble Bobble 3)	**DM 79,–**
Neutopia 1 Adventure	**DM 79,–**
Devil Crush Pinball	**DM 79,–**

Bitte lesen Sie den Testbericht in dieser „Videogames".

DER WAHNSINN BEGINNT JETZT! TURBO-DUO, DIE GANZ BESONDERE KONSOLE!



AB SOFORT ERHÄLTLICH BEI:

TOP 4
HACKSTRASSE 30
7000 STUTTGART 1
TEL. 07 11/26 24 209

ZAPP
ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ
TEL. 0 61 31/23 04 92

CWM
SCHMIEDESTRASSE 5
3388 BAD HARZBURG
TEL. 0 53 22/540 81/82

SCHWEIZ LIGHTFLASH SCHWEIZ

Postfach 173, CH-5300 Turgi, Tel./Fax 0049/56/232272 ab 19.00

Super NES		Mega-Drive		Game-Gear	
Actraiser	us 89,-	Alien III	us 79,-	Batman Returns	jp 49,-
Amazing Tennis	us 99,-	Aquatic Games	us 69,-	Chuck Rock	jp 49,-
Axelay	jp 89,-	Biohazard Battle	jp 69,-	Monaco GP II	jp 49,-
Death Valley	us 99,-	Chicki Chicki Boy	jp 69,-	Olympic Gold	jp 49,-
Desert Strike	us 99,-	Dungeons&Dragons	us 99,-	Shinobi 2	jp 59,-
Dinosaurs	jp 69,-	Greendog	us 69,-	Sonic Hedgehog 2	jp 59,-
Hook	jp 69,-	Lightning Strike	us 89,-	Taz-Mania	us 59,-
Mystical Quest	jp 99,-	NHLPA Hockey 93	us 89,-		
Mystic Quest	us 69,-	Olympic Gold	jp 49,-		
Parodius	jp 89,-	Sonic Hedgehog II	jp 79,-	**Game-Boy**	
Soul Blazer	us 99,-	Talespin	us 79,-	Flintstones	us 49,-
Super Mario Kart	us 89,-	Taz-Mania	us 69,-	Joe & Mac	us 49,-
Space Megaforce	us 99,-	Twinkle Tales	jp 69,-	Super Mario 2	us 49,-
Super Star Wars	us 99,-	Young Indy Jones	us 79,-	Super Star Wars	us 49,-

Preis in SFr. Lieferung, Preisänderungen vorbehalten. Händleranfragen erwünscht.
Versand Schweiz per Rechnung, Ausland per Nachnahme + Aufwand.

ANKAUF

SEGA — Nintendo

Mega Drive
Game Gear
NEO-GEO + PC-Software

SUPER-NES
Game Boy

Banküberweisung - Scheck sofort!

PEGNITZ BASAR

KARL-GRILLENBERGER-STR. 8 • 8500 NÜRNBERG 1

0911-221991 • FAX 20757

VIDEOGAME CENTER

ANKAUF – VERKAUF – VERLEIH

- ★ ***Mega Drive***
- ★ ***Master II***
- ★ ***Game Gear***
- ★ ***SNES***
- ★ ***NEO GEO***
- ★ ***MEGA CD-ROM***

Öffnungszeiten:
Montag-Freitag: 11.00-12.00 Uhr • 13.00-20.00 Uhr
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center
Harsdörffer Platz 17 • 8500 Nürnberg 30
Telefon 0911/466930 • Fax: 0911/473075

THOMA Videogames * Tel. 07307/34432

Inh. Thomas Mann * Germanenstraße 2 * 7913 Senden

Game Boy inkl. Tetris	149,-	**Game Gear** inkl. Columns	275,-
Double Dragon III US	65,-	Axe Battler US	59,-
Spiderman II US	65,-	Out Run Europe US	65,-
Tiny Toon Adv. US	59,-	Sonic US	59,-
Ultima US	65,-	Spiderman US	69,-
S-NES dt + Spiel	298,-	**Mega Drive** dt. + Spiel	315,-
Arcana US	115,-	Alien III US	95,-
Amazing Tennis US	109,-	Aquatic Games US	85,-
Robocop III US	115,-	Chuck Rock US	109,-
Simpsons Nightm. US	115,-	Desert Strike US	95,-
Super Double Dragon US	119,-	Dragon's Fury US	95,-
Super Mario Kart US	109,-	Greendog US	89,-
Super Probotector US	115,-	Lemmings US	89,-
Street Fighter 2 dt.	135,-	Olympic Gold US	95,-
Turtles IV dt.	119,-	Thunder Force 4 jp.	109,-

Viele weitere Spiele im Angebot. Kostenlose Preisliste anfordern.
Versandkosten 6,- DM, Nachnahme 5,- DM, Ausland 12,- DM.
Preisirrtum + Änderungen vorbehalten. Ab 300,- DM frei Haus!!

HARDWARE

Für groß und klein

Videofilmer kennen das Problem: Will man die kleinen VHS-C-Kassetten abspielen, ärgerte entweder der Kabelsalat – beim Anschluß über Adapter zum Fernseher – oder die Fummelei mit dem Kassettenadapter. Außerdem ist die batteriebetriebene Einfädelmechanik der Adapterkassetten nicht gerade idiotensicher. Panasonic stellt nun einen Recorder vor, der die kleine Kassette ohne Adapter schluckt: den **Panasonic NV-V8000E**. Die Abdeckklappe des Kassettenschachts enthält eine Öffnung für die kleinen VHS-C-Bänder. Auf Knopfdruck wird die Einfädelmechanik im Recorder aufs gewünschte Kassettenformat umgestellt. Mit dem Jog-Shuttle-Rad lassen sich einzelne Bilder punktgenau anfahren. Zusätzlich beherrscht die Maschine Super-VHS (in beiden Formaten) und Hi-Fi-Ton. Als kleines Bonbon könnt Ihr ein bespieltes VHS-Band mit Normalton nachsynchronisieren.

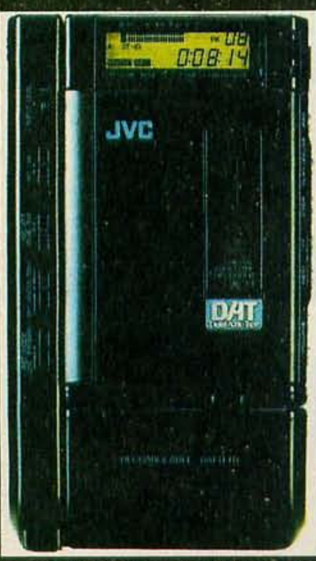


Praktisch: Ein Recorder für große und kleine Cassetten

Schrägspuraufzeichnung

Der Hi-Fi-Ton eines Videorecorders erhält seine gute Qualität durch das Schrägspur-Aufzeichnungsverfahren. Dabei wird ein schnell rotierender Doppellesekopf in einer schrägen Bahn über das Band geführt. Diese aufwendige Technik wird bei einem Videorecorder normalerweise nur für die Bildaufzeichnung verwendet und ist derart leistungsfähig, daß sich Bild- und Tonsignale koppeln und mit nur einem Lesekopf beschreiben und auslesen lassen. Da der Doppellesekopf ständig rotiert, erfordert die Nachvertonungen aber einen enormen technischen Aufwand. Die einfache Back-Ground Videotechnik mit Normal-Ton, zu der z.B. der Panasonic NV-V8000E fähig ist, öffnet trotzdem ein weites Feld für preiswerte Videonachbearbeitungen.

Digitaler Rekordhalter



Ohne Zubehör ist der XD-P1 der Welt kleinster DAT-Recorder

Mit dem **JVC XD-P1** präsentiert JVC den kompaktesten DAT-Recorder der Welt. Mit den Traummaßen 77,8 mm x 36,9 mm x 119,1 mm ist er kaum größer als eine Zigarettenschachtel. Obwohl winzig klein, protzt der XD-P1 doch mit gediegener Ausstattung: Im Longplay-Modus werden bis zu vier Stunden digitaler Musik aufs Band gepackt; Such- und Zugriffszeiten tummeln sich in der Spitzengruppe der Kategorie "Portable DAT-Recorder". Für den vollständigen Einsatz werden Analog-Digital-Wandler und Akku einfach angesteckt – dann ist das Gerät allerdings ein paar Zentimeter größer. Mit dem Standardakku tönt das Gerät etwa drei Stunden lang, mit dem "Extra-Large"-Akku (als Sonderzubehör erhältlich) sogar sechs Stunden. Per "Compu-Link"-Kabel darf sich der Digitalzwerg in JVC-Stereoanlagen einklinken und sich fernbedienen lassen. Eine Drahtfernbedienung gehört dazu.

Röhrenkiller

Nachdem sich bereits Farb-Laptops auf dem Computermarkt behaupten, war's nur eine Frage der Zeit, bis farbige LC-Bildschirme auch für Schreibtisch-Computer erhältlich sind. Die Tage der klobigen Computer-Monitore sind gezählt. Die Firma Sharp hat einen 10,4-Zoll-LCD-Farbmonitor entwickelt, der mit einer Tiefe von schlappen 5,8 cm in der kleinsten Nische Platz findet. Der **Sharp LC-10C 1M** hat eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten und stellt bis zu 4096 Farben dar – somit ist er voll VGA-tauglich. Durch die LCD-bedingte Trägheit der Anzeige ist das Bild praktisch flimmerfrei. Diese Trägheit hat allerdings einen Nachteil: Für großformatige Fernseher und Monitore ist die LCD-Technik zu langsam, da die Bildpunkte zu lang nachglimmen. Da sich ein Computerbild nur in den seltensten Fällen so schnell ändert wie ein TV-Bild, hat sich die LCD-Technik im PC-Bereich aber bewährt.

Die LCD-Technik beendet das Röhrenzeitalter

Die Top 100 Spiele '92







SPIELE-SONDERHEFT 4

POWER-TIPS: *Nützliche Hilfen für jedes Programm* ■ **VIDEOSPIELE:** *Top-Module für Super Nintendo und Mega Drive* ■ **AUF EINEN BLICK:** *Alle Tests & Tips* ■ **COMPUTERSPIELE:** *Die besten Programme für Amiga, Atari ST und MS-DOS* ■ **KAUFBERATUNG:** *Ausführliche Spieletests*

Jetzt ist es da!! Das Power Play Power-Heft mit den 100 besten Computer- und Videospielen des Jahres. Alle im Test – plus hilfreicher Spieletips. Ein absolutes Power-Pack für Spiele-Fans. Hol Dir Dein Power Play Spiele '92 Sonderheft.

Das Highlight des Jahres!!

Ab 2. Dezember beim Zeitschriftenhändler!

ALLES NEU

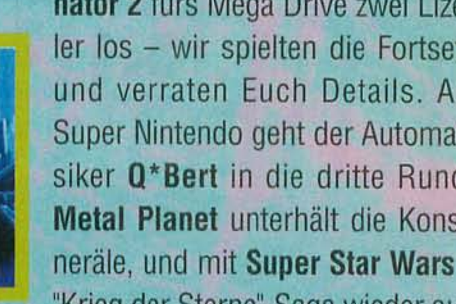
Neue Spiele fürs neue Jahr: Macht Euch auf ein paar brandheiße Überraschungen gefaßt

Wir hoffen, Ihr habt Euch an das neue *VIDEO-GAMES*-Outfit gewöhnt. In der nächsten Ausgabe werden wir sicher noch mit ein paar Verbesserungen aufwarten und Ihr könnt mit dem ultimativen Videospieleheft ins nächste Jahr starten. Vergeßt den Rest! Seid Ihr an Bord der *VIDEO GAMES*, könnt Ihr Euch auf folgendes freuen: Acclaim läßt mit **Double Dragon 3** und **Terminator 2** fürs Mega Drive zwei Lizenzknaller los – wir spielten die Fortsetzungen und verraten Euch Details. Auf dem Super Nintendo geht der Automatenklassiker **Q*Bert** in die dritte Runde, **Full Metal Planet** unterhält die Konsolengeneräle, und mit **Super Star Wars** lebt die "Krieg der Sterne"-Saga wieder auf.

Stapelweise Kunstwerke zum Mario-Malwettbewerb in Heft 11/92 stellten uns vor die "Qual der Wahl"



Der Todessterngraben in "Super Star Wars" fürs Super Nintendo





WITZFIGUREN

Auch Handheld-Fans erhalten Test-Nachschub: Wir spielten neue Game-Gear-Abenteuer mit Batman und dem Shinobi und lassen auf die Game-Boy-Fans Cartoon-Stars wie die **Looney Tunes**, **Rocky Bullwinkel** und die **Flintstones** los.



Schneller ist keiner – "Road Runner's Death Valley Rally" (Super Nintendo)

NEUE WELTEN

In unserer Cybermedia-Rubrik stellt Euch Andreas Spielautomaten der neuesten Generation (Virtuality) vor, während *POWER-PLAY*-Redakteur Christian von Duisburg in fraktale Spiellandschaften durchstartet. Anschnallen – vor Euren Bildschirmen wird's langsam gefährlich!

Heft 2 erscheint am 27.1.1993

OVER HORIZON

NIX FÜR SCHLAFFE GRUFTIS

... Ab ins Cockpit, die Galaxis wird gefegt!

Und da gibt es tatsächlich allerhand zu tun. Denn in den vier verschiedenen Galaxien lauern ungeahnte Gefahren.

Sobald die Spielcassette in der NES-Konsole verschwunden ist, gibt's kein Zurück mehr. Bewaffnung auswählen und direkt im „Space Plants" beginnen. Anschließend „Shutter" überwinden, um in der „Frozen World" aufzutauchen. Das Finale wird im „Magnetic Rock Field" bestritten.



OVER HORIZON – DIE HERAUSFORDERUNG.

Klingt einfach, was? Isses aber nicht.



PRO ACTION REPLAY Modul

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

MEHR LEBEN, MEHR ENERGIE, MEHR POWER, UNENDLICHES LEBEN, WERDEN SIE UNBESIEGBAR

EINGEBAUTER PARAMETER GENERATOR!! FÜR UNENDLICHE LEBEN



JETZT ERHÄLTLICH FÜR

MEGADRIVE™ DM 149,-

SUPER NES™ DM 149,-

* NES™ DM 99,-

GAME BOY™ DM 99,-

ALLE PREISE ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN UNABHÄNGIG VON DER BESTELLTEN STÜCKZAHL



WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY

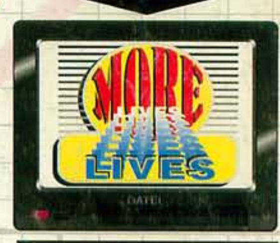
Pro Action Replay DAS SUPER MOGEL-MODUL TOTAL!

MIT DEM ACTION REPLAY MODUL KÖNNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN

UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM ACTION REPLAY MODUL FÜR MEGADRIVE™, SUPER NES™, NES™ UND GAMEBOY™



- ACTION REPLAY ist eine neue Entwicklung, die den LSI CUSTOM CHIP beinhaltet. Dieser wurde speziell angefertigt, um den Benutzer die Änderung der Spielprogrammierung zu ermöglichen, so dass man seine Lieblingsspiele bis zum Ende durchspielen kann.
- Durch den einzigartigen "GAMETRAINER" ist es möglich, Level zu spielen, die man zuvor noch nie gesehen hat. Sie können Ihre eigenen Parameter finden für mehr Power, Energie, Treibstoff, unendliches Leben, usw.......
- Mit ACTION REPLAY finden Sie Ihre eigenen neuen Parameter minutenschnell. Diese ist das Modul, das von Profis und Telefon-Hotlines eingesetzt wird.
- SUPER NES: Mit dem ACTION REPLAY MODUL ist es möglich, amerikanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen. Es gibt eine riesige Auswahl von U.S. Titel!!!!
- MEGADRIVE Version von ACTION REPLAY funktioniert als Adapter für japanische Spiele. Hierdurch ist es möglich, japanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen!!!!
- Mit dem speziell entwickelten ASIC CHIP ist es möglich, die neuesten Spiele sofort nach deren Neuerscheinung zu manipulieren.
- ACTION REPLAY ist sehr einfach in der Handhabung. Keinen speziellen Vorkenntnisse notwendig. Wer ein Spiel spielen kann, kann auch ACTION REPLAY einsetzen. Alle Eingaben werden über den Joystick/pad eingegeben. Einfacher geht es nicht!!!!





"SEGA" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

* WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELD, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.



BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!

TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
FAX 02822 68547

Distributor für
...Österreich: Alt Ges.m.b.H, Favoritenstr. 40, 1040 Wien, Tel. 0(1)222-5057561
...die Schweiz: ABC Import Export AG. Baggastiel 48, 9475 Sevelen SG. Tel. 085/569 60 oder 61/62